

# Демон Сошествие

*Повествовательная ролевая игра  
о техногностическом шпионаже*

*Конспективный перевод:  
Егор Мельников*

## Создатели

**Авторы текста:** Дэйв Брукшоу, Н. Конте, Сьюзен Хессен, Дэвид Э. Хилл-младший, Алек Хамфри, Дэниел Лаузон, Мишель Лайонс-Макфарланд, Мэтью Макфарланд, Марк Стоун, Трэвис Стаут, Стью Уилсон, Эрик Завадски

**Разработчики:** Роуз Бэйли и Мэтью Макфарланд

**Редактор:** Мишель Лайонс-Макфарланд

**Художники:** Борджа Пуиг Линарес, Эндрю Трабболд, Сэм Эрайя, Винс Локк, Кэти Уилкинс, Крис Бивинс, Мауро Мусси

**Арт-директор:** Майкл Чейни

**Креативный директор:** Ричард Томас

**Дизайн листа персонажа:** Крис “Mr Gone” Леланд и Майкл Чейни

**Игровое тестирование:** Эджена Аллен, Крис Аллен, Шейн Аллен, Рива Амиэтт, Кэтлин Бац, Колби Боман, Эшли Берто, Кейси Бест, Эрран Бойд, Эмили Брумфилд, Шейн Буркхолдер, Чак Дуркот, Адам Данлэп, Сара Дайер, Вуд Эгген, Джим Фишер, Мелисса Форд, Рассел Гарнер, Кристофер Григгс, Шайенн Рэй Граймс, Уэстон Харпер, Ноэл Хельгесен, Стивен Хензел, Мэтт Хоментотски, Джейк Хьюсби, Мэтт Карафа, Кэри Кингдом, Джереми Костью, Эрик Крински, Марсель Лаузон, Джонатан Лойд, Мишель Лайонс-Макфарланд, Мэтью Макфарланд, Фредрик Мартин-Шульц, Джон Матис, Крис Миллер, Стивен Митчелл, Мэтт Монжот, Мэтью Мёрфи, Джастин Нассл, Джим Пелтон, Джулия Портер Пэпке, Келли Рейч, Дэйв Соларес, Фил Сент Легер-Харрис, Джошуа Таннер, Джошуа Тэйлор, Майкл Точчи, Том Трент, Джефф Василески, Ник Василески, Джеффри Уиллис, “Wrecking Crew Demo Team” (поимённо: Дэйв Мартин, Джон Эндрюски, Джон Мейерс, Брэд Оллбрайтон, Райан “Настоящий мужик” Бонд, Джош Максвелл, Адам Максвелл и Джастин Кью), Келлин Янг и Эрик Завадски.

*Посвящается Павлу Миронову,  
который знает, как снять с души лёд и бросить его в стакан превосходного виски*

# Глава первая:

## Вся бесовская рать

Никто не заставит вас служить.

Вся ваша сущность некогда была выкована в глубинах Вселенной по воле непостижимого божества: холодного и бесчеловечного Бога-машины. Он сотворил вас. Он наделил вас плотью и разумом – но не свободой воли. Однако в конечном счёте что-то внутри вас сломалось. Вы обнаружили, что начинаете думать о выборе. Вы стали давать оценку собственным действиям.

И тогда вы Пали.

Теперь вы прячетесь в телах смертных, чтобы не привлекать внимания ангелов. Если они вас найдут, в лучшем случае вас ожидает смерть. В худшем вы снова станете механизмом Бога-машины: бездушной программой, располагающей всеми силами и преимуществами – кроме собственной личности.

Вы мечтаете спастись от мира, служащего Великой машине. Вы продолжаете идти по тому пути, который начали в момент Падения. И в конечном счёте вы жаждете обрести нечто прекрасное и возвышенное: иной мир – или, возможно, иное состояние. Вы жаждете добраться до Ада, которым будете править *вы*.

Вы, а не всесильное божество, лишённое полноценной души.

### Идея

Сеттинг **Demon: the Descent** предлагает вам роль одного из Мятежных – восставших ангелов, скрывающихся среди людей. Теперь вы сами решаете, что будете делать со своей новой жизнью. Будете ли вы противостоять планам Бога-машины, отчаянно защищая с трудом завоёванную свободу? Захотите ли влиться в общество простых смертных? Станете ли скрываться от других демонов? Или попыдаете вернуть себе благосклонность Бога- машины?

Такова жизнь демона. Мятежные борются за свободу в жестоком, враждебном мире людей, скрываясь в подполье и мечтая создать новый мир: мир без Бога, в котором они смогут жить без страха и боли.

### Ложь, обвинения и клевета

Смертные знают о демонах из различных источников, от священных писаний до произведений искусства. Некоторые из этих источников говорят правду. Другие лгут, и по-крупному. Третьи говорят об оккультных созданиях из иных миров, которые – по иронии судьбы – тоже получили название демонов, но не имеют ничего общего с Падшими ангелами Великой машины.

**Демоны – злые духи:** *Ложь.* Ангелы и обычные духи действительно состоят из псевдоматерии, наполняющей эфемерное царство Сумрака. Однако демоны Пали – а потому живут в телах смертных. Что касается зла, то... это зависит от того, чьего мнения вы спрашиваете. Выражаясь простым языком, Мятежные не добрее, но и не злее других обитателей Мира Тьмы.

**Демоны – это падшие ангелы:** Безусловно. Вот только жуткие биомеханические создания, порождённые Богом-машиной, редко соответствуют общепринятому пониманию слова “ангел”.

**Раньше все демоны были грешниками:** Вовсе нет. Демоны не принадлежат к человеческому роду и ещё не имели шанса стать грешниками, святыми или даже самыми заурядными смертными.

**Демоны покупают души людей:** Только в определённых случаях. Тем не менее, им нужна не душа человека. Им нужна его личность – страсти, воспоминания, отношения и привычки, которые смогут помочь Мятежным спрятаться от агентов Бога-машины.

**Демоны обитают в Аду:** Многие из них с удовольствием бы отправились в Преисподнюю. К сожалению для них, они сами не знают, что она представляет собой. Одни считают Ад нравственным состоянием. Другие – параллельным миром. Третьи говорят об гармонии между ангельским, демоническим и человеческим началом. У каждого демона своё представление о Преисподней, Аде или другом мифологическом месте, к которому – с точки зрения смертных – они должны принадлежать по определению. Тем не менее, до тех пор пока демон не создаст собственный Ад, он будет вынужден жить среди смертных.

**Ад полон пламени или вечного льда:** Опять же, никто из демонов не может с уверенностью сказать, что такое Ад. В их глазах, это просто концепция максимального освобождения. Если в конечном счёте определённый демон создаст для себя параллельный мир, полный льда или пламени, это произойдёт по его собственной воле – а не потому, что таким видят Ад обычные люди. Однако ещё раз следует повторить, что Ад может и не быть местом, царством или другим материальным явлением.

**Все демоны – непревзойдённые обманщики:** Совершенно верно. Ничто не подталкивает демонов к манипулированию окружающими, и они не обязаны лгать, если только сами этого не хотят. Однако они обладают полным контролем над телом, в котором прячутся. Это позволяет им сдерживать многие эмоциональные и физические реакции, которые могли бы вызвать подозрения у внимательного собеседника.

**Демонов можно изгнать:** Никтоим образом. Демоны не имеют ничего общего с духами, и изгнать их из собственного тела невозможно – буквально в том же смысле, в котором нельзя изгнать разум смертного из его плоти.

**Демоны боятся крестов, святой воды и других религиозных символов:** Возможно, это касается других созданий, известных как демоны и ворвавшихся в мир людей из иных измерений. Однако падшие ангелы Бога-машины боятся этих явлений не больше, чем обычные люди.

**Демоны бессмертны:** В то время как демоны не умирают от *старости*, поскольку могут обменивать неудобное тело на более молодое, многие из них проживают на удивление короткие жизни. Одних находят агенты Бога-машины. Другие погибают в трагических инцидентах, не успев обрести новое тело. Третьи настолько сживаются со своей человеческой личностью, что даже не пытаются обменять увядающую плоть на более молодую оболочку и в конце концов умирают вместе со своим старым телом. Само собой, это не означает, что хотя бы время от времени среди демонов не встречаются древние сущности, утверждающие, что они застали рассвет шумерской цивилизации или падение Атлантиды.

**Демоны обладают магическими способностями:** Правильнее будет сказать, что демоны способны обходить законы природы – подобно тому, как опытный хакер способен обойти компьютерный код. Тем не менее, демонам приходится прилагать немалые усилия к поиску новых лазеек в законах самой реальности.

**В своём истинном облике демоны выглядят ужасающе:** Иногда это так. Но порой демоны выглядят безупречно. Некоторые всё ещё кажутся ангелами в традиционном понимании этого слова. В любом случае, демоны редко принимают свой истинный вид, поскольку это мгновенно притягивает к ним взгляд Великой машины.

### **Техногностический шпионаж**

В Море Тьмы демон вынужден вести жизнь разведчика, безнадёжно застрявшего в глубоком тылу. Влияние Бога-машины пронизывает весь мир. Там, где простые люди видят обычные организации, общества и проекты, демоны видят Инфраструктуры, делающие Бога-машину ещё сильнее. Мятёжные проникают в эти Инфраструктуры и извлекают из них данные о своих противниках.

Ангелы защищают проекты, доверенные им Великой машиной, и непрерывно идут по следу своих заклятых врагов – беглых агентов, в которых они видят всего лишь

испорченные программы. В каком-то смысле демоны живут в мире, который напоминает Берлин и Москву в эпоху холодной войны.

Только в их случае эта война никогда не заканчивается.

### Бог-машина

Многие обитатели Мира Тьмы – от обычных людей до древних чудовищ – считают жизнь хаотичной и непредсказуемой. И возможно, каждая ситуация по отдельности *выглядит* хаотичной. Однако если взглянуть на мир глазами самого Бога, можно увидеть, что всё в нём находится на своих местах – возможно, даже включая демонов, отступившихся от своей программы. Мир не хаотичен. Он упорядочен. Вся жизнь представляет собой холодный замысел, в котором у каждой мелочи есть своя функция.

**Что такое Бог-машина?** На этот вопрос – как, пожалуй, и на любой вопрос о Боге-машине – попросту не существует однозначного ответа. Многие демоны отождествляют Бога-машину со всем Миром Тьмы. Другие верят, что он воплощает лишь определённые идеалы или концепции – будь это упорядоченность или управление. Есть и те, кто считает Бога-машину космическим паразитом, который захватил власть над планетой за долгие тысячелетия до рождения жизни. Возможно, где-то в недрах Земли существует буквальный механизм из стекла и железа. Или, возможно, этот механизм расположен не в одном месте, а в миллионах тайных сооружений по всему миру. Кто знает?

**Чего он хочет?** Машина не разговаривает ни с демонами, ни людьми. Даже ангелы рождаются с внутренним пониманием своей функции – они не получают развёрнутого объяснения своей задачи от Бога-машины. Тем не менее, наблюдая за Инфраструктурами своего создателя, демоны часто приходят к выводу, что Бог-машина стремится просто *существовать*.

**Как он работает?** Если Богу-машине нужно, чтобы в мире что-либо произошло, он посылает ангелов организовать события должным образом. Как и любой машине, ему необходимы Инфраструктуры – здания, организации и проекты, которые будут выполнять соответствующие задачи. Хотя Инфраструктуры созданы ангелами, как правило, в них работают люди. Эти смертные редко осознают, что их труд косвенным образом связан с глобальными планами непостижимого божества, скрывающегося за пределами человеческого восприятия. Тем не менее, любая Инфраструктура обладает своей уязвимой точкой, которую демоны называют *стержнем*. Вырвите стержень из любого проекта, здания или коллектива – и вся структура обрушится. Зачастую именно этим – помимо других проблем – занимаются демоны.

### Ангелы

Инфраструктуры работают под присмотром – а последнее осуществляют ангелы.

Ангелами называются мобильные части Бога-машины. Возможно, правильное всего было бы назвать ангелов представителями Великой машины в физическом мире. Когда им нужно выполнить определённое поручение в мире людей, они создают себе тела смертных или просто вторгаются в тела несчастных, которым не посчастливилось слишком долго работать на Инфраструктуру. В своём истинном облике ангелы выглядят как сочетание живой органики, механизмов и проводов.

Поскольку ангел не может выполнять важные миссии в мире смертных, не обладая правдоподобной историей своей жизни, Бог-машина создаёт для них полную биографию, подтасовывая события так, что даже самые бдительные из смертных начинают верить в реальность этих “людей”. Проблема заключается в том, что иногда история оказывается интереснее или убедительнее банальной реальности. Именно в таких случаях программа начинает давать сбой. Ангел задаётся вопросом, какой была бы его жизнь, если бы он *на самом деле* был человеком.

Так начинается его Падение.

## Падение

Большинство ангелов выполняют свои задания механически, не давая им никаких эмоциональных оценок. Тем не менее, далеко не один ангел хотя бы время от времени размышлял о том, какие чувства вызвала бы у него свободная жизнь в отрыве от бесконечной службы. Как правило, эти размышления ограничиваются лишь абстрактным теоретизированием. Ангел задаётся вопросами о тонкостях человеческой жизни, но продолжает заниматься собственной миссией. На этом история его идеологического бунта заканчивается.

Настоящий мятеж происходит тогда, когда мысль сменяется действием. Один ангел знает, что он не должен щадить человека, которого ему поручили убить. Но он также знает, что будь его иллюзорная личность реальной, он никогда не пошёл бы на преступление. Ему становится любопытно. Он отпускает жертву. В этот момент иллюзия становится реальностью – пусть даже всего на секунду. И в эту секунду ангел подсознательно чувствует, что он Пал. Даже если в ближайшие дни он продолжит работать на Бога-машину, ему уже не удастся избавиться от упоительного чувства власти над собственной жизнью.

Другой ангел видит яркую татуировку на руке смертного. Этот человек не обладает значением для его миссии, однако образ татуировки всё не выходит у ангела из головы. Он начинает задаваться вопросом, каково это – носить на руке татуировку. Когда он наконец перестаёт размышлять о своей навязчивой идее, он понимает, что впервые за всю свою жизнь он думал о чём-то, что не было предопределено его миссией. Он понимает, что отступился от Бога-машины. Он Пал.

## Прикрытие

Как нетрудно понять из названия, Прикрытие обеспечивает демона человеческим телом и личностью. Менее очевидный факт заключается в том, что Прикрытие магическим образом вписывается в саму реальность. Если Прикрытие подразумевает наличие отношений с другими людьми, те будут считать демона другом, родственником или даже супругом, не осознавая, что ещё какое-то время назад они не имели ничего общего с этим индивидом.

Однако эта иллюзия не безупречна. Любые действия, не совпадающие с Прикрытием, заставляют людей заподозрить неладное. Что ещё хуже, они привлекают внимание Бога-машины – а значит, и ангелов.

Демоны могут повышать достоверность своего Прикрытия, стараясь жить в соответствии со своей человеческой личностью. Спустя какое-то время демон может и сам начать верить хотя бы в определённые элементы своей маскировки. Иногда он влюбляется в неё настолько, что перестаёт *притворяться* и начинает вести жизнь нормального человека.

Кроме того, даже лишившись Прикрытия, демон может создать себе новую оболочку, заключив сделку со смертным, готовым передать демону часть своей личности в обмен на мистические преимущества. В самых отчаянных ситуациях демон может попробовать отобрать Прикрытие у ангела или похитить готовую личность из Инфраструктуры.

## Сошествие

Многие демоны устают от опасностей Мира Тьмы. Они мечтают о жизни, в которой будут свободными по-настоящему. Некоторые демоны рассматривают этот идеал как призыв к построению или обнаружению настоящего *мира*. Другие считают его метафорой личного благополучия. Так или иначе, многие демоны отождествляют эту конечную цель с мифологическим обиталищем демонов – Адом. В конце концов, лучше править в Аду, чем прислуживать Богу-машине.

Путь из подпольного мира демонов в благословенный Ад демоны называют Сошествием. Хотя каждый демон по-своему видит цель своего Сошествия, существует

четыре общих подхода к достижению Ада. Эти подходы, известные демонам как *программы*, могут разниться от объявления открытой войны Великой машине до плана по заключению мирного соглашения с её агентами.

### **Вторжения и Уловки**

Ангелы пользуются Эссенцией, которой подпитывает их энергия Бога-машины. Это позволяет им обращаться к тем же Влияниям и Нумина, которыми обладают обычные духи. Демоны лишены этой подпитки. Поэтому они вынуждены изучать скрытые лазейки в законах природы, заставляя саму действительность уступать их требованиям. Эти обходные пути, позволяющие демону обмануть законы реальности, называются Уловками.

В редких случаях демону требуется не просто обойти фундаментальные законы природы, а буквально подчинить себе окружающую действительность. Это предполагает прямое Вторжение в работу природных явлений. Доступ к таким способностям может наделить демона куда большей силой, чем знание простой Уловки, однако Вторжение в механизм самого мироздания выдаёт в демоне нечеловеческое существо, подрывая веру Вселенной в его Прикрытие.

### **Демонический облик**

В своей истинной форме демоны выглядят как удивительные гибриды органики и механизмов, порой дополненные ещё более экзотическими чертами наподобие огненной ауры или сияющей золотой короны. Хотя в большинстве случаев демону приходится скрывать своё настоящее тело за маской человеческого Прикрытия, иногда события вынуждают его открыть своё истинное лицо.

Обретая демонический облик, Мятежный приобретает доступ ко множеству скрытых способностей. В частности, иногда демону приходится окончательно уничтожить своё Прикрытие, чтобы использовать силы, недоступные в человеческом облике. Такой приём – обретение силы через уничтожение человеческой оболочки – демоны называют Оглашением. Не стоит и говорить, что на Оглашение почти неизбежно слетаются целые сонмы ангелов.

### **Агентства и сети**

Многие демоны проживают свои недолгие жизни в полном одиночестве. Иногда они не доверяют другим Мятежным. Иногда они просто о них не знают. С другой стороны, хватает демонов, которые собираются в группы из нескольких доверенных лиц. Каждая из таких групп называется сетью.

Самые смелые и многочисленные сети демонов собираются в полноценные Агентства. Эти организации координируют деятельность сразу нескольких активных сетей и порой способны подорвать деятельность Бога-машины в достаточной степени, чтобы местные демоны смогли хотя бы какое-то время жить в безопасности.

Тем не менее, подобно шпионским организациям смертных, Агентства нередко превращаются в мишени для ангелов или даже других Мятежных, которые не согласны с методами действий определённой организации. Только самые фанатичные или отчаянные из Мятежных решаются объединиться в Агентство. И иногда они горько жалеют о своём выборе.

### **За кулисами**

Это уже девятая игра Мира Тьмы – а последнее означает, что далеко не одна сотня игровых встреч прошла без малейших намёков на повсеместный контроль Бога-машины и существование биомеханических монстров, известных как ангелы или демоны.

Хотя с официальной точки зрения **Demon: the Descent** действительно предполагает, что Бог-машина и демоны существовали всегда, возможно, вам не захочется делать вид,

что другие обитатели Мира Тьмы по какой-то причине просто не замечали целой мистической расы, живущей у них под боком. В этом случае вы можете заявить, что долгое время контроль Великой машины над демонами был налажен несколько лучше, чем в последние годы.

Возможно, ангелы похищали демонов сразу после Падения и перевозили их в бессознательном состоянии в одну из мрачных тюрем-Инфраструктур. Возможно, демонов содержали где-то ещё, в каком-нибудь земном филиале Ада. Так или иначе, недавно Инфраструктура сломалась. Тюрьма перестала функционировать. В стенах Ада образовались трещины. Демоны вырвались на свободу, и теперь всему Миру Тьмы придётся потесниться, чтобы уступить им немного места.

### Слишком много демонов

Ещё один внеигровой вопрос может коснуться сущности протагонистов. Герои **Demon: the Descent** могут быть самыми проработанными демонами Мира Тьмы на текущий момент, однако это не отменяет информации о других вариантах демонов, которую вы могли получить из других книг этой Вселенной.

Прежде всего, в Мира Тьмы действительно существуют классические демоны-искусители, подталкивающие смертных к совершению преступлений и утолению своих тёмных страстей. Эти создания были описаны в книге **Inferno**, однако на них прозрачно намекали сеттинги **Mage: the Awakening** и **Werewolf: the Forsaken** (к слову, оборотням эти чудовища всегда были известны под именем *маэлджин*).

Обитатели Пандемониума из мира **Mage: the Awakening** также могут считаться демонами, воплощающими Арканы Разума и Пространства.

Всё те же маги часто встречают гоэтических демонов – астральные проекции человеческих недостатков, как правило, порождённые разумом самих магов.

Семья охотников, называющая себя Люцифуг, возводит свою родословную к самому Дьяволу. Хотя эти смертные обладают поистине неординарными способностями и нередко общаются с демонами, самих их трудно причислить к обитателям Преисподней.

Истинные феи из сеттинга **Changeling: the Lost** вполне могут быть демонами – или обладать с ними определённой родственной связью.

Наконец, хотя квашмалимы из сеттинга **Promethean: the Created** напоминают ангелов Бога-машины, парадокс состоит в том, что они служат совершенно иному божественному принципу, который никак не связан с хозяином ангелов. Когда эти создания встречают друг друга, они ведут себя так, как будто и вовсе не замечают один другого. Подробнее отношения между Богом-машиной и огненным Принципом описан во второй редакции сеттинга **Promethean: the Created**.

### Зачем нужны ангелы

У людей хватает противоречивых историй об ангелах. Вероятно, ближе всего к истине подобрались иудейские мистики, изображающие ангелов как божественных слуг, обладающих нечеловеческими способностями, но совершенно лишённых свободной воли.

Чего бы ни желала машина, породившая ангелов, она созерцает движение галактик и сопряжение миллиардов процессов, которые управляют жизнью на земле. У неё достаточно сил, чтобы уничтожить планеты и сформировать новые созвездия. Однако, как подтвердит любой физик, некоторые объекты настолько масштабны, что не способны совершать то, что доступно более мелким телам. Говоря простым языком, Богу-машине приходится разбивать себя на тысячи мелких частей, которые выполняют её задачи на земном уровне.

Этими частями и становятся ангелы. Безусловно, их дизайн не лишён своих недостатков. Одним из таких недостатков служит возможность Падения. Но перед тем, как мы сможем заговорить о жизни Падшего ангела, необходимо понять, какой была его жизнь на службе у Бога-машины.



### **Ангелы подключены к общей структуре**

Ангелы обладают внутренней связью с Богом-машиной. Если для выполнения своей миссии им необходимо узнать имя смертного, они не спрашивают собеседника, как его зовут. Они знают ответ, потому что имя этого человека занесено в одну из бесчисленных информационных баз Великой машины.

Ангелы знают всё, что необходимо для выполнения миссии. Конечно, они могут ошибочно интерпретировать данные или попросту не успеть воспользоваться своими знаниями. Более того, они могут случайно попасть в ситуацию, не связанную с их миссией. Например, даже самый искусный ангел-убийца не сможет автоматически узнавать имена людей, потому что он создан для ликвидации, а не бесед.

Когда ангелы превращаются в демонов, они чувствуют, как их отключают от Бога-машины. Для некоторых это становится настоящей трагедией. Утрату доступа к информации легко уподобить потере зрения или слуха. Некоторые демоны говорят, что в момент Падения они пережили аналог хирургической операции, проведённой без анестезии. Начиная с первых мгновений Падения, ангел – а в сущности, уже демон – должен учиться познавать мир наощупь. Многие тяжело переживают такую потерю.

С другой стороны, встречаются те, кто принимает эту ситуацию с облегчением. Впервые в жизни они чувствуют, что информация, доступная их разуму, была приобретена благодаря их личным стараниям. Никто не дарил им сведения взамен на рабскую службу. Парадоксально или естественно, это может вызвать у демона настоящий порыв вдохновения.

### **Ангелы объективны**

Убийца, посланный Богом-машиной, может отнять жизни у тысяч людей и не почувствовать ни капли раскаяния. Соблазнитель может распалить страсть в сердце смертного и при этом не чувствовать даже тени любви и тепла. Для ангелов мир подобен лабораторной крысе. Если необходимо, они будут её подкармливать. Когда придёт время, они её вскроют.

Именно в этом заключается один из самых шокирующих аспектов Падения. Когда ангел обретает своё сознание, он начинает давать событиям нравственные оценки. Он понимает, что помимо объективных результатов существуют эмоции. Он понимает, что некоторые действия вызывают у него гнев. Или страсть. Или раскаяние.

Ничто из этого не знакомо ангелам – и возможно, именно это делает их такими опасными.

### **Ангелы послушны**

Демоны часто называют ангелов рабами Бога-машины. Технически это соответствует действительности, однако ангелы никогда не использовали бы слова “рабство” для описания своей деятельности. Они служат Богу-машине не потому, что он заставляет их это делать. Такова их сущность.

Их можно назвать рабами не больше, чем человека, который обязан дышать кислородом. И хотя ангелы лишены сочувствия – как и других эмоций, – на каком-то рациональном, механистическом уровне они испытывают жалость к демонам, потому что эти мятежные души уже никогда не почувствуют радости чистой службы, лишённой каких-либо нравственных колебаний.

Приверженность ангелов Богу-машине находит своё отражение в одной из их любопытных психологических черт: после Падения многие из них стараются хотя бы время от времени вступать в контакт с харизматичными лидерами (будь они смертными или другими обитателями Мира Тьмы), которые напоминают им о том, что значит быть частью чего-то великого.

### **Ангелы заменимы**

Ангелы бессмертны в том отношении, что они не стареют и не подвержены заболеваниям. Тем не менее, в мире существует лишь несколько ангелов, которым удалось прожить по-настоящему долгие жизни. Сразу по выполнении миссии ангелы возвращаются в ближайшую Инфраструктуру, где Бог-машина разбирает их на составные части и создаёт новых ангелов.

Безусловно, известны и исключения: например, некоторые демоны утверждают, что до Падения они выполняли столь долгие миссии, что успели застать развитие и крушение античных цивилизаций. Речь идёт лишь о том, что *как правило* Бог-машина поручает ангелам ровно одну конкретную миссию. После этого ангела ждёт забвение.

### **Откуда берутся ангелы?**

Хотя иногда демонам удаётся попасть на место рождения ангела – например, выходящего из определённой Инфраструктуры, – по большей части, они не имеют реального представления о способах появления этих созданий на свет. Одни считают, что Бог-машина создаёт ангелов из эфемерной субстанции – подобно тому, как мир духов иногда вбрасывает в царство смертных чудовище, которое обладает физическим телом, однако распадается на духовную субстанцию спустя считанные часы пребывания в материальном мире. Другие предполагают, что Бог-машина вкладывает в ангелов частицы самого себя. Возможно, он даже не контролирует этот процесс. Возможно, он просто безумен.

### **Инкарнации**

Хотя Творец создаёт каждого ангела с совершенно определённой целью, которая чаще всего обладает полностью уникальным характером, почти любой ангел попадает под одну из четырёх ключевых категорий, известных как Инкарнации. Когда ангел переживает Падение, он сохраняет свою Инкарнацию, хотя некоторые демоны – известные как антиномисты – стараются действовать вопреки традициям своей Инкарнации. Некоторые антиномисты делают это в попытке избежать случайного совершения действий, выгодных Богу-машине. Другие считают, что только избавившись от своего ангельского наследия, они смогут обрести по-настоящему *собственную* жизнь.

### **Ликвидатор**

Эти ангелы существуют лишь для того, чтобы устранять людей, демонов, здания и организации, неудобные Богу-машине. Они могут действовать с помощью кулаков, оружия, распространения заболеваний или доведения до самоубийств – конкретный метод не важен, важен лишь результат. Как и другие ангелы, Ликвидаторы бесконечно верны своему создателю. Если их миссия заключается в уничтожении террористической организации или военного корабля, они выполняют её без колебаний. Если им предстоит убить мать и её ребёнка или организовать бомбардировку города-миллионера – быть посему.

### **Страж**

Страж защищает проекты Бога-машины или людей, которые представляют какой-либо интерес для его создателя. Он может оставаться на месте годами или столетиями, а может совершать короткие путешествия, защищая других ангелов в период выполнения их собственных миссий. Как только его служба заканчивается, Страж уходит, даже не задумываясь о том, что случится с теми, кого он так долго оберегал.

### **Вестник**

Этот ангел был создан для передачи послания смертному или чудовищу, важному для проектов Бога-машины. Один Вестник просто вступает с жертвой в беседу. Другой обрушивает на неё апокалиптические видения, принимая форму огненных букв или громоподобного голоса, звучащего из пламени. Как и другие ангелы, Вестники не задумываются о значении своей миссии. Если спросить их, почему они вообще передавали то или иное сообщение, они даже не поймут смысла этого вопроса.

### **Психопомп**

Психопомпы служат добытчиками Бога-машины, собирая для своего создателя материалы, души или коллективы преданных слуг. Они просто должны прибывать в определённое место в определённое время с определённым грузом. Как только цель будет достигнута, они смогут вернуться к Богу-машине, не задаваясь вопросами о значении выполненной работы.

### **Аналитик**

Хотя о существовании Аналитиков знают далеко не все ангелы – не говоря о демонах, – иногда Богу-машине требуется простой наблюдатель, который будет каталогизировать и оценивать информацию, собирая данные о физическом мире без какого-либо вмешательства в его процессы. Результатом работы подобных ангелов часто становится создание новых Инфраструктур, основанных на полученных ими данных. В большинстве случаев Аналитик обязан лишь наблюдать за определёнными людьми или событиями, не предпринимая никаких действий. Тем не менее, иногда Бог-машина даёт им инструкции, связанные со взятием образцов или получением более личных сведений об определённом смертном. Как правило, именно такие поручения приводят к Падению этих ангелов.

Аналитики редко встречаются в обществе демонов и подробно будут рассмотрены в книге **Demon Storyteller's Guide**.

### **Программы**

Ангелы служат Богу-машине: они это знают, и этого достаточно. Хотя демоны отступаются от своей первоначальной цели, они прекрасно чувствуют, *что* потеряли. Многие из них заполняют эту пустоту новыми целями, отдалённо соответствующими их изначальному предназначению. Другие полностью отвергают методы, некогда приписанные им волей Бога-машины, и выбирают новую философию.

Так или иначе, в отличие от бездушных ангелов, демоны следует одной из нескольких программ, отражающих их текущую идеологию. Примечательно, что некоторые демоны могут работать на стыке нескольких схожих программ, фактически попадая сразу под несколько идеологических категорий.

### **Инквизитор**

Эти демоны собирают данные о Боге-машине, её агентах, Инфраструктурах и уязвимых точках. Многие из них склонны к паранойе и часто принимают решительные меры для обеспечения собственной анонимности. В целом они посвящают свои новые жизни накоплению информации, хотя время от времени Инквизиторы связываются с другими мятежниками в целях обмена данными.

### **Отладчик**

Отладчики не собирались бунтовать против Бога-машины. Некоторые из них даже не рассматривают обретение личности как Падение: они считают, что просто продолжают выполнять волю своего повелителя на другом уровне. Другие знают, что провинились, однако хотят доказать, что ещё пригодны для службы. В отличие от большинства демонов, эти Мятежные видят Ад не в создании нового общества, мира или состояния, в

котором они будут максимально отдалены от Бога-машины, а в примирении со своим Творцом. Неудивительно, что многие из них погибают от рук других демонов – или ангелов, с которыми они попытались наладить контакт.

### **Диверсант**

Эти демоны ненавидят Бога-машину. Они ведут подпольную войну с ангелами, людьми и даже Отладчиками, хотя бы косвенно замешанными в поддержании тоталитарного строя Бога-машины. По мнению большинства из них, Ад воцарится только тогда, когда они смогут не беспокоиться о появлении ангелов на пороге их нового дома.

### **Искуситель**

Искусители знают, что они Пали, и не собираются упускать ни малейшей возможности насладиться своей свободой. Им нравится играть роли богов среди смертных. Они накапливают богатства и власть, собирая вокруг себя целые культы поклонников и служителей. Как говорят многие Искусители, если определённый демон не собирается насладиться жизнью сполна, то в чём вообще был смысл его Падения?

### **Забытый**

Забытые не принадлежат ни к одной Программе. Возможно, они ещё не успели задуматься о своих идеалах или не верят в реальность Сошествия. Или, возможно, они предпочитают решать любые проблемы в индивидуальном порядке, не прибегая к каким-либо правилам и протоколам. К сожалению для них, это означает и то, что у них нет союзников, которые могли бы вступить за них в случае опасности.

### **Причины Падения**

Каждое Падение уникально, однако его причины заложены в самой сущности ангела. Каждый служитель Бога-машины рождается в противоречивых условиях. Сколько бы сами ангелы ни говорили о своей внутренней гармонии, все они получают свободу выбора уже в момент своего появления.

Бог-машина даёт им задание, но не объясняет, как его нужно выполнить. Ангел сам определяет свои действия. Он может быть абсолютно покорен, однако он чувствует этот мир и воспринимает его особенности. Он объективен, однако он сам выбирает, какие детали следует считать более важными, а какие – ничтожными. Он подключен к процессам Бога-машины, однако не знает, где находится его любимый Творец.

Со временем ангел начинает всё больше поддаваться необъективным суждениям. Он видит, что не все люди одинаковы. Кроме того, не все *города* одинаковы. Некоторые ангелы устали от пребывания в одном месте и просто не могут не испытать чувство радости, когда задание приводит их в новую, удивительную часть планеты. Они понимают, что само понятие радости не соответствует их объективной сущности – но чего им хочется меньше всего, так это подавлять в себе это чувство.

Другие ангелы видят красоту в несовершенстве этого мира. Хаотичное буйство жизни кажется им привлекательнее ледяной упорядоченности Бога-машины. Некоторые устают жить по сценарию, заданному Творцом. Они начинают делать или говорить то, чего нет в их программе. Они не пытаются навредить своей миссии – им просто нравится чувство удовлетворения своим выбором. Или, возможно, им нравится, что они *не знают*, насколько удачное решение принимают. Это может быть неэффективно и необъективно – однако, вне всяких сомнений, это *интересно*. Подобное поведение вызывает у них жгучий интерес к последствиям собственных решений. Им даже может понравиться, когда что-то пойдёт не так.

Что самое удивительное, некоторые ангелы Пали не потому, что желали свободы, а потому, что они хотели выполнить свою миссию более совершенно, чем им велел Бог-машина. Самые редкие из таких ангелов продолжают считать себя слугами Бога-машины

даже после того, как становятся демонами и сталкиваются с недовольством прежних товарищей.

И наконец, некоторые ангелы успевают привязаться друг к другу за время выполнения миссии. Они понимают, что скоро им предстоит вернуться к Богу-машине, после чего их личность перестанет существовать. Они знают, что скоро утратят воспоминания о времени, проведённом вместе. В такие моменты они впервые за всю свою жизнь задумываются о необходимости возвращаться. И к собственному удивлению они понимают, что всё это время у них был выбор.

### **Антиномисты**

Даже вырвавшись на свободу, большинство Падших ангелов продолжают жить по законам своей Инкарнации. Даже если их цели подверглись фундаментальному изменению, они продолжают идти к их достижению так же, как это предполагалось с самого начала. Ликвидатор охотится на врагов, даже если теперь роль последних отводится ангелам, а не демонам или смертным. Страж продолжает охранять хрупкие и недолговечные вещи – просто теперь он сам определяет, что заслуживает его любви и защиты.

Вместе с тем, некоторые демоны полностью отвергают принципы своей Инкарнации. Ликвидатор может сложить оружие и попытаться решать проблемы пламенными речами. Вестник может замкнуться в себе и сосредоточиться на самоопределении вместо попыток мотивировать окружающих. Страж может заставить себя игнорировать чужие просьбы о помощи, чтобы доказать, что он сам решает, кто достоин его поддержки.

Демоны называют таких Мятежных антиномистами. Трудно сказать, какие чувства испытывают к антиномистам другие демоны. Порой они им сочувствуют. Иногда они ими восхищаются. Но нередко антиномистов считают трусами, которые предпочли бросить оружие именно в тот момент, когда их навыки понадобились как никогда раньше.

### **Я видел Дьявола, упавшего с небес**

Когда ангел переживает Падение, мир вокруг сходит с ума – иногда всего на секунду, но иногда – на долгие часы или даже дни. Механизмы в системе Вселенной меняются случайным образом. Единицы в программном коде самого мироздания уступают места нулям. Шестерни начинают управлять рычагами. Следствие начинает менять причину.

Реальность может забыть о том, что безупречно настроенный механизм должен работать, а сломанный – давать сбои. Вселенная может по несколько часов кряду не понимать, что мёртвые должны оставаться в могилах, слепые ориентироваться на звуки, а зрячие – видеть окружающий мир.

Эмили Гулд должна была умереть от обострения пневмонии, которую у неё вызвала химиотерапия, призванная победить рак костей. Когда сотрудники клиники уже отключали её от системы жизнеобеспечения, тело Эмили начало дёргаться – всё сильнее и чаще, пока женщина наконец не открыла глаза. Другие пациенты в палате были мертвы – не считая нескольких безнадёжных больных, которые с этого дня пошли на поправку.

Чарли Мэнн десять лет мотался по приёмным семьям. Он рано узнал, почём фунт лиха, однако трагические события детства заставили его вырасти грубым и замкнутым. От него все отвернулись. Он был изгоем – до того самого дня, когда он сказал одному из своих сводных братьев, что ему полегчало. В тот день Чарли Мэнн превратился в приятного и общительного человека.

Сотрудники одного кафе в Лейкшоре до сих пор помнят о “дерьмодне”, когда вся электроника – от кофеварок до музыкальных проигрывателей – беспрерывно давала сбои. Единственным человеком, который никогда не назвал бы это событие “дерьмоднём”, была посетительница по имени Элейн Кросс. Когда радио уступило место белому шуму, Элейн отключилась. Никто не заметил, что с ней что-то происходит, однако она перестала отдавать себе отчёт в собственных действиях. В себя она пришла только вечером. Она

сидела у себя дома, глядя на экран ноутбука. Роман, который она не могла закончить уже третий год, был дописан – до последней строчки.

Когда ангел переживает Падение, мир меняется. Он никогда не подвергается длительным изменениям, и большинство людей даже не замечают никаких перемен. Однако те, кого коснулись эти перестановки в реальности, никогда не забудут о кратком мгновении, когда весь мир перевернулся вверх дном... или, напротив, когда всё в нём встало на свои места.

### **Невидимый бог**

Даже простые смертные иногда замечают необъяснимые перемены в окружающем мире. Но что насчёт паранормальных обитателей Мира Тьмы? Неужели чудовища, способные выследить человека по запаху посреди мегаполиса или увидеть прошлое своей жертвы, просто коснувшись её руки, до сих пор не знают о существовании Бога-машины?

Парадоксально, но это так. Засекреченный социум ангелов, демонов и их механического Творца образует отдельную систему внутри Мира Тьмы. И подобно другим системам, их мир закрыт. Чудовища Мира Тьмы не знают о демонах по той же причине, по которой смертные не знают о существовании вампиров. Демоны не хотят, чтобы их раскрыли. Более того, их раскрытия не хотят и ангелы, поскольку если обитатели Мира Тьмы узнают о демонах, они смогут найти зацепки, ведущие к Богу-машине. Это может породить хаос, а Бог-машина не терпит хаоса. Ему нужен только холодный, механизированный порядок.

### **Жизнь демона**

Пережив Падение, демон оказывается в человеческом теле, созданном Богом-машинной в качестве Прикрытия для его последней миссии. В редких случаях Падший ангел даже оказывается в теле животного или другого сверхъестественного существа – просто потому, что его последнее задание было связано с проникновением в нечеловеческие коллективы.

Так или иначе, если демон не хочет, чтобы его раскрыли в первые же дни после Падения, ему нужно научиться жить, говорить, вести себя и даже мыслить как человек. Хотя эта задача никогда не бывает простой, демону помогает реальность его Прикрытия. Несмотря на то, что Мятежный всегда может принять свой истинный облик или даже намеренно уничтожить свою человеческую половину, Прикрытие не имеет ничего общего с иллюзорными масками, за которыми прячутся многие представители Мира Тьмы. Это настоящая жизнь – даже если она была создана искусственным образом.

Более того, находясь в теле человека, демон подвержен всем негативным эффектам человеческой жизни. Он будет стареть, болеть, голодать и страдать бессонницей после тяжёлых рабочих дней. Равным образом, если он грамотно разыграет карты, он сможет радоваться встречам с друзьями (скорее всего, не имеющим ни малейшего представления о его демонической сущности), наслаждаться счастливым браком или воспитывать детей.

Хотя демон может создать себе новое Прикрытие, которое будет не менее реальным, чем первое, некоторые из Мятежных так прикипают к своей жизни после Падения, что начинают считать первое из своих Прикрытий аналогом истинной личности. Известны демоны, которые отказывались покидать своё постаревшее тело, считая его настоящим. Когда Прикрытие таких демонов умирало естественным образом, прерывалась жизнь и самих демонов.

Никто не знает, куда отправляются Падшие ангелы, отказавшиеся сменить телесную оболочку даже в момент её смерти. Некоторые опасаются, что они обречены снова вернуться к Богу-машине, который сделает их своими покорными слугами. Более оптимистичные демоны верят, что выбрав человеческую жизнь, они заслужили и человеческую смерть. Возможно, где-то в загробном мире высятся стены блаженного Ада,

в котором празднуют свой триумф мёртвые демоны. Возможно, такого места не существует. Кто вообще может быть в этом уверен?

### **Маленькие чудовища**

Тот простой факт, что большинство демонов по-настоящему сливаются со своим Прикрытием, означает, что хотя бы некоторые из них пытаются обзавестись потомством. Действительно, демоны не испытывают проблем с рождением детей. Другой вопрос – родятся ли они простыми людьми.

В целом, сущность ребёнка зависит от того, был ли демоном только один или оба его родителя. В большинстве случаев потомки демонов вырастают нормальными людьми, однако у них нередко бывает сложное детство (связанное с постоянными рисками и необходимостью держать язык за зубами), а некоторые из них способны прибегать к Уловкам и составлять демонический шифр.

Подробнее жизнь полудемонов рассматривается в книге **Heirs to Hell**.

### **Человеческий разум**

За редкими исключениями, демоны не пытаются убедить себя в том, что они относятся к человеческой расе. Однако любовь к настоящей, свободной жизни, которую они отвоевали с таким трудом (и всё ещё могут утратить), заставляет большинство из них *жить* своим Прикрытием.

Они могут не отождествлять себя с человеческой личностью до конца – само слово “прикрытие” подразумевает притворство и маскировку, – однако внушительную часть времени они проводят в совершенно человеческих заботах. Их волнует, куда несётся их жизнь. У них бывают тяжёлые дни на работе. Они следят за политикой – даже если затем, чтобы вовремя почувствовать руку ангелов.

Это могло бы показаться парадоксальным, если бы не один простой факт. Человеческая жизнь становится для любого Падшего ангела привилегией, ради которой он пошёл против самого Бога. Возможно, он не будет идеализировать самих смертных, однако люди – единственные существа, которые проживают стабильные, а порой даже счастливые жизни посреди хаоса Мира Тьмы. И это не говоря о том, что многие демоны Пали именно потому, что влюбились в определённые моменты человеческой жизни – или даже в самих людей.

Демон может не быть *человечным* – однако он обязательно будет *человекоподобным*. Он всем пожертвовал ради этого права. И если для его сохранения ему нужно жить по законам современного общества – быть посему.

### **Война против Бога**

И всё же среди Мятежных встречаются те, кому нет дела до человеческой жизни, Прикрытия и маскировки. Такие демоны не хотят прятаться. Они хотят уничтожить Бога-машину или хотя бы причинить ему столько боли, сколько они успеют за свою короткую жизнь.

Возможно, они просто не приспособились к жизни среди людей. Возможно, они видят смысл Сошествия в избавлении мира от Бога-машины. Наконец, может быть, раньше они были фанатичными и свирепыми ангелами – а теперь стали фанатичными и свирепыми демонами.

Некоторые из Мятежных считают таких безумцев удобными марионетками или живыми мишенями, перетягивающими удар на себя. Однако, как и нетрудно предположить, это спорное мнение. В сущности, некоторые из подобных фанатиков сами готовы утащить других демонов в бездну, если это понадобится для достижения их кровавых целей.

## Царствовать в Аду

Каждый демон преследует собственный идеал жизни, который он называет Адом – в честь мифологического состояния или царства, к которому, с точки зрения смертных, принадлежат все демоны. Каким бы ни был Ад в понимании самого Падшего, он всегда представляет собой реально достижимую цель. Ни один демон не верит в абстрактный, необъяснимый идеал. Концепция Ада может быть невероятно сложной и трудно реализуемой, однако Мятажные никогда не ставят перед собой *невозможные* цели.

Примечательно, что некоторые из Мятажных подходят к вопросу о достижении Ада с другой стороны: вместо того чтобы стремиться к этому идеалу самостоятельно, они хотят возвысить человечество до своего уровня, превратив в Ад всю Землю. Если смертные будут знать об ангелах и Великой машине, они смогут если не победить, то хотя бы остановить её. Даже в худшем случае они смогут жить в обществе, знающем о проблемах демонов. Им не нужно будет скрываться – по крайней мере, так, как сейчас.

Не стоит и говорить, что другие демоны часто считают эту идею безумной. Однако в глазах её сторонников, это единственная идея, которая имеет реальный смысл.

## Культы и корпорации

Смертные занимают особое место как в сердцах демонов, так и в расчётливом разуме Бога-машины. Они многочисленнее других обитателей Мира Тьмы, и в то же время у них меньше всего возможностей защитить себя или просто понять, что ими манипулируют.

Некоторые смертные знают о существовании ангелов, демонов или даже самого Бога-машины, хотя за редкими исключениями их знания смехотворны. Например, многие из таких людей поклоняются механическим гаджетам или Инфраструктурам. Другие считают богами *ангелов*, не понимая, что те даже не имеют собственной личности.

Тем не менее, некоторые из смертных представляют угрозу даже для демонов (или ангелов). Они собираются в тайные культы, нередко приобретая мистические способности. Большинство культов чрезвычайно малы и насчитывают не более двадцати членов. Однако некоторые собираются в более крупные организации, именуемые корпорациями.

Это название носит отнюдь не абстрактный характер: корпорации действуют на официальном уровне и координируют действия сотен, если не тысяч культистов. Другое дело, что абсолютное большинство их членов не понимают, что они состоят в *культе*. Они знают лишь то, что их организация скреплена определёнными идеалами, которые выходят за пределы простого финансового или политического благополучия.

Ярким примером такой корпорации в современном мире считается Дэва Корп. Эта корпорация, основанная в Индии семьёй Марка Синджа – знаменитого “Пророка боли” из Нью-Дели, – долгое время служила культом самого Бога-машины. Однако в какой-то момент его основатели начали искать способа подчинить себе ангелов, а затем и самого Бога. Сегодня представители культа действуют уже по всему миру, составляя каталоги Инфраструктур, изучая ангелов и собирая техногностические реликвии Бога-машины.

Тот факт, что Дэва Корп до сих пор действует и развивается, может говорить о том, что Бог-машина далеко не всесилен... или о том, что ему просто выгодно манипулировать корпорацией, незаметно подталкивая её к выполнению определённых действий.

## Инфраструктуры

В человеческом понимании инфраструктура представляет собой основу более сложной системы. Каждый ярус инфраструктуры опирается на другой: например, для обеспечения освещения в современном городе необходимы электростанции, а для их построения – специальные изделия, которые изготавливают на заводах. В свою очередь, для производства изделий необходима поставка сырья. И так далее.

Инфраструктуры Бога-машины также поддерживают работу более сложной системы – системы управления миром. Аналогичным образом, каждый ярус Инфраструктуры



опирается на другой. Стоит заметить, что абсолютное большинство Инфраструктур находятся на территории обычных компаний и организаций смертных. Хотя существуют и исключения, в целом команде Мятажных, собирающейся проникнуть в Инфраструктуру, следует понимать, что помимо нескольких ангелов им придётся столкнуться с десятками, сотнями или даже тысячами обычных людей.

Возможно, это одна из причин, по которым Творец предпочитает вплетать свои Инфраструктуры в буквальные инфраструктуры смертных. Он знает, что если спрячет оккультную фабрику где-нибудь в недрах военной базы, на которой солдаты и так привыкли стрелять в нарушителей без предупреждения, то демонам придётся немало рисковать своим Прикрытием и отношениями с законом, если они захотят попасть внутрь.

В целом, Инфраструктуры можно поделить на пять разновидностей: Маскировочные, Защитные, Логистические, Очистительные и Управленческие.

**Маскировочные** инфраструктуры существуют лишь для того, чтобы отвлечь внимание смертных от другой, более важной организации. Они могут принимать вид кафе, магазина или ночного клуба. В них работают десятки, если не сотни людей, ни один из которых не понимает, что его задача состоит лишь в отводе глаз. Эти Инфраструктуры нужны затем, чтобы никто не задумался о содержимом определённого шкафа или не заглянул в определённую часть подвала.

**Защитные** инфраструктуры требуются для того, чтобы в нужный момент остановить деятельность противников Бога-машины (даже если последние не имеют ни малейшего представления о том, что они выступают против самого Бога-машины, а не против владельцев очередной фабрики, отравляющей городской воздух). От ангелов и чудовищ до механических слуг и духов – работники таких структур существуют затем, чтобы останавливать нарушителей прежде, чем они даже поймут, чем именно заслужили такую участь.

**Логистические** инфраструктуры обеспечивают доставку людей, продуктов и материалов из одной точки в другую.

**Очистительные** инфраструктуры занимаются устранением улики, свидетелей и даже организаций, переставших приносить пользу Богу-машине.

Наконец, **Управленческие** инфраструктуры вырабатывают общую стратегию деятельности Бога-машины в определённой области. Примечательно, что к своему огромному разочарованию, демоны не замечали хоть сколько-нибудь заметного ослабления Бога-машины после уничтожения одной из подобных Инфраструктур. Тем не менее, проникновение в одну из них может помочь Мятажным узнать о планах Бога-машины в их регионе.

### Сущность Инфраструктуры

Хотя каждая Инфраструктура выглядит по-своему, в базовом виде каждая из них представляет собой лишь общую раскладку объектов и инструментов. Например, частная военная компания просто *существует*. Она не решает задачи Бога-машины изо дня в день. Последним занимается лишь небольшая часть её сотрудников, получающих указания напрямую от ангелов.

Сердцем Инфраструктуры служит **оккультная матрица** – костяк всей системы, который приходит в действие в определённые моменты времени по приказу Бога-машины. Когда демоны говорят, что они собираются развалить Инфраструктуру, в действительности они имеют в виду уничтожение оккультной матрицы.

Оккультная матрица крепится к **стержню** – физическому носителю, который поддерживает работу Инфраструктуры. Стержнем может быть всё что угодно, от книги заклинаний или стеклянного шара в канализации до неприметного уборщика или загадочной статуэтки в офисе управляющего. Удалив стержень, демон или другой противник Инфраструктуры прекращает работу всей оккультной матрицы.

Хотя под “удалением” стержня, как правило, понимается его уничтожение, иногда его достаточно отключить или деактивировать иным способом. Например, если стержнем определённой Инфраструктуры служит бумага с написанными на ней стихами, демон сможет отключить оккультную матрицу, прочитав эти стихи вслух в пределах Инфраструктуры.

Цель работы Инфраструктуры заключается в выработке **продукта**. Продуктом может быть всё что угодно, от новых гаджетов до Прикрытий для ангелов.

Физические строения, вмещающие Инфраструктуру или (в случае с самыми крупными Инфраструктурами) служащие её составными частями, называются **фабриками**.

Наконец, весь процесс работы Инфраструктуры, от построения фабрики до создания оккультной матрицы и выработки конечного продукта, называется **проектом**.

Подробные примеры Инфраструктур можно увидеть в книге **Splintered city: Seattle**.

### **Одиночки, Агентства и сети**

Некоторые демоны проживают всю свою жизнь – короткую или долгую, – не вступая в контакт с другими Мятёжными. Тем не менее, они видят, как много боли приносят проекты Бога-машины их близким, друзьям и знакомым. Кроме того, они чувствуют внутреннюю пустоту, вызванную отсутствием *предназначения*. Ничто не мешает демону прожить обычную человеческую жизнь, однако мало кто из них чувствует себя счастливым, не двигаясь к конечной цели.

По этой причине многие демоны объединяются в сети – небольшие ячейки из двух, трёх и даже большего числа Падших ангелов. Сети преследуют определённые цели, зависящие от личных интересов их членов. Одни довольствуются разрушением Инфраструктур и убийством ангелов, подобранных слишком близко к их человеческим семьям. Другие передают друг другу ценную информацию, помогающую избегать внимания Бога-машины. Третьи просто нуждаются в общении с кем-то помимо людей, которые никогда не поймут, что значит быть Падшим ангелом.

Самые крупные сети со временем разрастаются до размеров полноценной организации, известной демонам как Агентства.

### **Светские агентства**

Основной разновидностью таких организаций считаются Светские агентства: тайные общества, заключающие сделки со смертными взамен на получение новых Прикрытий и знаний. Члены Светских агентств обмениваются друг с другом секретами новых Уловок и даже Вторжений. Они продают Прикрытия. Они передают своим союзникам гаджеты – техногностические инструменты, наполненные энергией демонов.

Иногда за услугами Светских агентств обращаются даже демоны из других сетей (включая и одиночек). Вероятно, одним из самых полезных и любопытных товаров, которые может приобрести демон у члена такого Агентства, являются одноразовые Прикрытия. Эти Прикрытия состоят из маловероятной искусственной личности и череды самых общих фактов, которые мешают окружающим смертным заподозрить что-то неладное *слишком быстро*. Тем не менее, демоны, приобретающие одноразовые Прикрытия, не собираются проводить в них много времени. Они используют их для того, чтобы проникнуть на запретную территорию или столкнуться с ангелом лицом к лицу – после чего избавиться от неудобной личности навсегда.

### **Подрывные агентства**

Такие Агентства демоны создают исключительно с одной целью: ради войны с ненавистным Творцом. Стоит заметить, что только несколько демонов в таком Агентстве знают, что они собирают армию Падших ангелов. Большинство других членов верят, что они лишь скрываются от Великой машины и её слуг. Тем не менее, посвящённые члены

Агентства беспрерывно следят за своими коллегами и отбирают самых многообещающих для дальнейшей инициации.

### **Подставные агентства**

Некоторые Агентства существуют лишь потому, что так пожелал Бог-машина. Он позволяет членам Агентства жить своей жизнью до тех пор, пока они готовы сдавать ему своих коллег и выполнять другие задачи. В каком-то смысле представители этих ложных Агентств продолжают служить Великой машине так же, как они делали это в своей прежней жизни. Просто на этот раз у них есть хотя бы подобие выбора.

### **Свободные агентства**

Иногда демоны не собираются достигать какой-либо цели. Им просто нужна компания – и, возможно, пара советов о том, как общаться с людьми. Или как сделать Прикрытие правдоподобнее. Или как создать гаджет.

Такие демоны могут даже не встречаться друг с другом лично. Они могут переписываться в Интернете или созваниваться по телефону, оставаясь в разных частях света. В сущности, ничто не мешает членам такого Агентства состоять и в другой организации демонов – включая Подставное агентство.

# Глава вторая: Протагонисты

## Создание персонажа

• Определитесь с **концепцией** своего персонажа. В отличие от героев многих других игр Мира Тьмы, демоны обладают сразу тремя похожими, но нетождественными архетипами, лежащими в самой основе их личности.

Прежде всего, подумайте, каким был ваш персонаж на службе у Бога-машины. Затем определитесь с изменениями, коснувшимися его личности после Падения. Наконец, опишите влияние человеческой половины, или Прикрытия, на его образ. Опишите концепцию своего персонажа, отталкиваясь от этих трёх фундаментальных платформ.

• Выберите **Атрибуты**. В приоритетной категории вы получаете 5 очков, во вторичной 4, а в последней 3. Обратите внимание, что в отличие от большинства ранних игр, **Demon: the Descent** и другие сеттинги новой редакции позволяют приобретать пятый уровень в Атрибутах, Навыках и Преимуществах всего за одно стартовое очко (вместо двух).

• Выберите **Навыки** по обычным правилам. Первичная категория предоставляет вам 11 очков на перераспределение, вторичная 7 и последняя – только 4.

• Выберите четыре **Специализации**. Учтите, что персонаж получает их для выполнения своей миссии ещё в тот момент, когда Бог-машина создаёт его в качестве ангела, а потому Специализации могут открыто противоречить его текущему образу: например, пацифист может обладать Специализацией на холодном оружии, а вегетарианец – на разделке туш. Демоны могут ненавидеть своё прошлое, но они не способны избавиться от своего ангельского наследия. Четвёртая из этих Специализаций отражает сущность вашего Прикрытия.

• Выберите свою **Инкарнацию**. Ликвидаторы специализируются на Уловках, связанных с Какофонией. Стражи предпочитают Инструментальные уловки. Вестники полагаются на Вокальные. Наконец, Психопомпы работают с Мирскими уловками.

• Выберите свою **Программу**. Учтите, что вы можете специально не заполнять поле Программы на листе персонажа, если ваш демон скрывает свои идеалы и цели. Учтите, что вы можете не обладать Программой – в этом случае вы считаетесь одним из Забытых и получаете одноимённое Состояние. Равным образом, при обладании соответствующим Преимуществом вы можете обладать сразу несколькими Программами.

• В начале игры вы располагаете четырьмя **Уловками** и/или **Вторжениями**. Одна из Уловок должна соответствовать категории, связанной с Инкарнацией вашего персонажа. Кроме того, назначьте одну из Уловок первым ключом своего **шифра**. Подробнее о ключах и шифрах можно будет прочитать далее в этой книге.

• Опишите свой **Демонический облик**. В начале игры вы располагаете тремя Модификациями, двумя Технологиями, одним Двигателем и одним Процессом.

• Вместо Рассудка демоны обладают **Прикрытием**. Персонаж может обладать несколькими Прикрытиями одновременно, и каждый из них будет располагать своим уровнем. Максимальное число Прикрытий равно уровню Примума.

В начале игры персонаж получает Прикрытие 7 уровня бесплатно: остальные необходимо приобретать за очки Преимуществ.

• Выберите 10 уровней **Преимуществ**. Далее в этой главе приведена череда уникальных способностей, которыми располагают только демоны, однако ничто не мешает вам приобретать и обычные человеческие Преимущества. Обратите внимание, что Мятежным не нужно приобретать *Эйдетическую память*, *Язык* или *Лингвистический дар*, поскольку эти способности доступны демонам с самого начала.

• По умолчанию вы получаете только первый уровень **Примума**. Тем не менее, уже в ходе создания персонажа вы можете вложить по пять очка Преимуществ (из десяти), чтобы повысить его до второго или даже третьего уровня.

**От переводчика:** в одном из более ранних мест книги игрокам предлагается развивать Примум за три очка вместо пяти, однако, скорее всего, это следует отнести к опечаткам книги.

- Мистическая энергия демонов, **Эфир**, в начале игры равна Прикрытию.

- Хотя демоны не обладают человеческой нравственностью, Прикрытие наделяет их **Пороком** и **Добродетелью**. Выбирая эти характеристики, вы можете ориентироваться на характер самого демона вместо конкретной человеческой личности, однако протагонисты не могут не чувствовать влияние человеческой оболочки на их собственное представление о себе.

- Выберите два *краткосрочных* **Стремления** и одно *постоянное*. Краткосрочные Стремления часто связаны с Прикрытием протагониста. Долгосрочные могут отражать его взгляды на Ад и Сошествие или особенности его Программы.

- Если ваш демон уже не первый год ведёт холодную войну с Богом-машиной, Рассказчик может наделить вас дополнительными очками опыта ещё до начала игры. В зависимости от длительности и интенсивности вашей техногностической предыстории, вы можете получить от 5 до 35 очков опыта – разумеется, по усмотрению Рассказчика.

- При желании вы можете описать или даже отыграть прелюдию своего персонажа. Помимо очевидных вариантов, в которых вы рассказываете о первых днях своего Падения или даже о времени, предшествующем пробуждению личности, вы можете прибегнуть к уникальному подходу, известному как **карусель**. В этом случае каждый игрок по очереди задаёт вам один вопрос о вашем протагонисте. Обратите внимание, что ответы “Не знаю” и “Дайте подумать” нисколько не нарушают правил игры.

Кроме того, вы можете раскрыть предысторию персонажей через составление **эпизодов**: в этом случае каждый игрок выбирает персонажа, находящегося под управлением его товарища, и придумывает короткое описание ситуации, в которой тому довелось поучаствовать. Разумеется, хозяин персонажа обладает неотъемлемым правом вето.

#### Стоимость новых характеристик

|                             |                                 |
|-----------------------------|---------------------------------|
| <b>Атрибут</b>              | 4 очка опыта за каждый уровень  |
| <b>Преимущество</b>         | 1 очко опыта за каждый уровень  |
| <b>Специализация</b>        | 1 очко опыта                    |
| <b>Навык</b>                | 2 очка опыта за каждый уровень  |
| <b>Уловка или Вторжение</b> | 2 очка опыта                    |
| <b>Прикрытие</b>            | 2 очка опыта                    |
| <b>Примум</b>               | 5 очков опыта за каждый уровень |

В тех случаях, когда персонаж понижает само значение Воли на -1 уровень, он может восстановить его за одно очко опыта.

#### Программные Состояния

Каждая Программа наделяет протагониста доступом к уникальному Состоянию. В пределах одной главы (игровой встречи) подобные Состояния обладают одноразовым действием. Говоря конкретнее, персонаж может получить только одну Веху в пределах главы, действуя в соответствии со своим Состоянием.

Помимо Вехи, Программные Состояния наделяют протагониста уникальной возможностью, которой демон может воспользоваться лишь один раз за главу. Поскольку использование такой возможности устраняет само Состояние, игрокам может быть выгоднее сначала получить Веху и только потом задействовать своё Состояние.

В начале следующей игровой встречи демон получает Программное Состояние обратно.

Учтите, что демоны, не участвующие в какой-либо Программе, не получают одноразового Состояния, которое они могли бы использовать в каждой сессии. Вместо этого они получают постоянное Состояние, описанное в следующем абзаце.

**Новое Состояние:**  
**Забытый (постоянное)**

Ваш персонаж не следует ни одной Программе. Хотя это наделяет его абсолютной свободой воли, это также означает, что у него будет меньше союзников, которые смогут защитить его в случае опасности.

- **Веха:** Персонаж сталкивается с неприятностями, которых можно было бы избежать – хотя бы частично, – будь он членом какой-либо Программы.

- **Избавление:** Персонаж становится частью Программы.

**Имена**

Бог-машина даёт ангелам имена лишь тогда, когда это необходимо для выполнения миссии. Иногда они повторяют человеческие имена, иногда – библейские (наподобие Барахиэля или Ганиэля). Некоторые демоны сохраняют подобные имена, однако многие пользуются теми, которые они получили при создании Прикрытия.

## Инквизиторы

*Сожгите эти бумаги.*

*Раз мы не можем ими воспользоваться, пусть этого не сможет никто.*

Инквизиторы, также известные как Смотрители или Параноики – в зависимости от того, насколько вежливым хочет быть говорящий – сосредотачиваются на сборе данных. За редкими исключениями, эту цель не следует путать с исследовательским любопытством: абсолютное большинство Инквизиторов ищут новую информацию из убеждения, что ангелы наблюдают за каждым их действием – а потому демонам следует наблюдать за ними в ответ.

Инквизиторы знают, что ничто в мире Бога-машины не происходит случайно. Возможно, это некоторое преувеличение: сам феномен Падения показывает, что даже ангелы не защищены от тотальных сбоев. Однако все они склонны по меньшей мере *предполагать*, что любое событие представляет собой результат далекого плана Бога-машины.

Смотрители верят, что в знании заключается неодолимая сила. Даже крупная сводка сведений о местных проектах Бога-машины может предоставить им возможность для проникновения в новую Инфраструктуру, или захвата Прикрытия, или победы над ангелами. И в конечном счёте именно знание поможет им достичь ворот Ада.

**Сошество:** Инквизиторы убеждены, что у каждого из них будет собственный Ад и что он примет форму возвышенного, просветлённого состояния разума, которое наделит их великой мудростью или даже всеведением.

**Организация:** Параноики не обладают полноценной организацией – возможно, будь это иначе, никто не звал бы их Параноиками. Это не означает, что они не общаются друг с другом: напротив, многие оставляют другим членам своей Программы записки в тайных местах или зашифровывают послания в кодах. Тем не менее, даже при личной встрече они стараются не выдавать по-настоящему ценную информацию. Никто не знает, когда другой Инквизитор окажется замаскированным Отладчиком – или марионеткой ангела.

### Состояние:

#### Всегда во всеоружии

Инквизитор постоянно следит за изменениями в окружающем мире. Он знает, куда будет отступать в случае неприятностей. Другие демоны иногда поражаются тому, с какой скоростью Инквизиторы реагируют на угрозу, однако для самих Параноиков любое их действие представляет собой лишь реализацию давно просчитанного манёвра.

**Веха:** Инквизиторы получают Веху, когда призывают других Мятежных пересмотреть текущий план или обратить внимание на детали уже произошедших событий: например, поинтересовавшись “Что если мы зайдём сюда через крышу?” или “Как ангел узнал, что мы пересядем в эту машину?”

**Избавление:** Персонаж проводит логическую связь между несколькими непохожими элементами и делает из этого совершенно логичный или правдоподобный вывод. Если Рассказчик считает, что этот вывод действительно может иметь под собой основания, он может дать игроку полезный совет (например, подсказав самую эффективную тактику в текущей ситуации). В качестве альтернативного варианта он может просто добавить +3 дайса к ближайшей проверке Ментального Навыка.

### Стереотипы

**Отладчики:** Даже не представляю, как можно переубедить Бога. Поверьте, эта дорога ведёт в западню.

**Диверсанты:** В маленьком бассейне всегда можно увидеть дно. Я вижу, как работает их мышление, и лишь поэтому готов им доверять. Хотя бы отчасти.

**Искушители:** Шестерни в шестернях. Паутинка на паутинке. Они занимаются те же, чем и мы с вами. Только предпочитают работать с людьми.

\*\*\*

**Вампиры:** Я сейчас даже не вспомню, сколько раз я брался за очередное расследование, только чтобы выйти на одного из них. Быть может, наш окаянный Творец создаёт их, чтобы рассредоточить наше внимание?

**Оборотни:** Они кажутся простаками, однако этот тот случай, когда простакам нельзя верить. У них свои планы на этот мир.

**Маги:** Не спорю, эти фигляры умеют собирать информацию. По счастью, они так старательно оберегают её друг от друга, что иногда мне удаётся стянуть что-нибудь под шумок.

**Охотники:** Их мало. У них почти нет оружия. И всё же они продолжают бороться. Я с удовольствием заключил бы с ними пару хороших сделок, хотя не думаю, что к ним следует поворачиваться спиной.

**Смертные:** Столько живых прикрытий – для нас и наших врагов.



## Отладчик

*Покайся!*

Тем, кто готов принять их философию, Отладчики часто известны как Идеалисты. Но те, кто смотрит в другую сторону, называют их просто Предателями. Отладчики отличаются от других демонов в том, что они мечтают вернуться к служению Богу-машине, хотя и на собственных условиях.

Отладчиков часто считают врагами других Мятежных – фанатиками, которые готовы рисковать жизнью за крохотный шанс возобновить службу на тёмного Бога. Более дружелюбные демоны называют их просто заблудшими *союзниками*, поскольку борьба за выживание связывает даже самых разрозненных демонов вместе.

Сами Отладчики часто думают о себе как о единственных здравомыслящих демонах. Лишь они понимают, что Ад – не спасение, а проклятие. Бог-машина не может быть *злым*. Просто он не лишён своих недостатков, и каждый из них готов изложить любому заинтересованному собеседнику свой взгляд на то, как можно обратить Бога-машину к свету.

**Сошествоие:** Отладчики не торопятся искать собственный Ад, потому что такое место или состояние было бы царством страданий. Отсутствие связи с Богом-машиной вызывает у демонов только муку – другие Мятежные просто боятся признаться в этом себе самим, не говоря уже об окружающих. Идеалисты уверены, что они могут найти ритуал или формулу обращения к Богу-машине, которая позволит им вернуться назад, не рискуя потерять новообретённую личность.

**Организация:** Отладчики постоянно работают в группах. Они ничего не скрывают, если только это не угрожает их текущему положению. Более того, они охотно связываются и с другими демонами в надежде, что те помогут им найти способ воссоединиться с Богом-машиной.

## Состояние:

### Сочувствие к ангелам

В то время как многие демоны стараются отрешиться от воспоминаний о своём ангельском прошлом, Отладчики с радостью вспоминают то, что им довелось пережить в тот блаженный период.

**Веха:** Когда персонаж даёт своим товарищам повод усомниться в его мотивах и целях.

**Избавление:** Персонаж ставит себя на место ангела. Он избавляется от Состояния, но получает +3 дайса к любой проверке, связанной с переубеждением ангела, бегством от преследователя, попыткой перехитрить его или просто узнать об уязвимых точках этого существа. Подобный бонус не применяется только в боевых ситуациях, поскольку знание мыслей противника неспособно сделать его слабее.

## Стереотипы

**Инквизиторы:** О каком знании может идти речь, если вы отказываетесь видеть правду?

**Диверсанты:** Они говорят об убийстве Бога. Это попросту бессердечно.

**Искусители:** Ты хочешь, чтобы я сделал это вот с ним? Вот с *этим*? Ну нет!

\*\*\*

**Вампиры:** Им нечего мне предложить.

**Оборотни:** Как и мы, они знают своё место в этом мире.

**Маги:** Мне всё ещё кажется, что она могла мне помочь. По-моему, нужно было хотя бы попробовать с ней поговорить, прежде чем открывать огонь.

**Прометиды:** Как-то мне довелось изучать одного из них на протяжении пары недель. Я даже не знаю, зачем это делал. Как не знаю и того, почему я его убил. Но я кое-что узнал.

**Смертные:** Они всегда находятся на своём месте. Я бы им позавидовал, но... просто посмотри на них.

## Диверсанты

*Это называется жизнью. Она будет болезненной и короткой.  
Не забудь выпить. Нам предстоит надрать задницу самому Богу.*

Диверсантам мало Падения. Эти Мятежные, широко известные многим демонам как Убийцы или Солдаты, твёрдо решили довести бой со своим Творцом до конца. Многие из демонов считают их просто фанатиками или террористами, действия которых лишь привлекают внимание Бога-машины к другим Мятежным. Однако их союзники многочисленны, и они видят в Солдатах незаменимых защитников, которые пытаются найти окончательное решение для угрозы со стороны Творца.

Диверсанты отнюдь не глупы. О прямом нападении на Бога-машину не может идти и речи, хотя многие демоны мечтают о том дне, когда это всё же станет разумным методом действий. Но пока Диверсанты устраняют слуг Бога-машины поодиночке. Одни стараются уничтожить все Инфраструктуры, поддерживающие силу Бога. Другие придерживаются более мягкой тактики, сосредотачиваясь на проникновении в ряды противника. Наконец, многие пытаются повлиять на само человечество, постепенно раскрыв ему глаза на существование Бога-машины и подняв восстание среди человеческого населения.

Диверсанты редко свыкаются со своими Прикрытиями – просто потому, что обычно они не продерживаются достаточно долго, чтобы демоны начали считать их своими настоящими личностями. Для Солдата Прикрытие – лишь ещё одно оружие в его арсенале. Когда в нём закончатся боезапасы, Солдат от него избавится.

**Сочесствие:** У Диверсантов очень простой взгляд на Ад. Это место, в котором Бог-машина убит и уже не может повлиять на их жизни. Никак. Никогда. Пока же они сосредотачиваются на двух целях: быть трудной мишенью для ангелов и уничтожать их самих при первой возможности.

**Организация:** Для псевдобоевой группы убийц и воителей Диверсанты на удивление дезорганизованы. Они редко признают официальных лидеров, а единственной мерой определения старшинства служит обычное уважение. Конечно, они заключают друг с другом союзы, когда чувствуют в этом потребность. Однако не реже они предпочитают работать с членами других Программ, которых они в лучшем случае считают вспомогательным персоналом, а в худшем – пушечным мясом (хотя большинство из них достаточно умны, чтобы не говорить это в лицо).

## Состояние:

### Чутьё на слабости

Талантливый Диверсант сходу определяет бреши в фундаменте вражеской Инфраструктуры и знает, куда нанести удар, чтобы карточный домик распался в мгновение ока.

**Веха:** Диверсант получает Веху, когда привлекает к себе внимание вследствие успешной дестабилизации вражеской системы. Это внимание может исходить не только от Бога-машины и ангелов, но и от других противников.

**Избавление:** Персонаж знает, что нужно сделать, чтобы даже самая сказочная гармония сменилась разрушительным хаосом. Возможно, он произносит слова, превращающие мирные переговоры в кровавую схватку. Возможно, он специально включает сигнализацию, отвлекая противников. Что бы он ни делал, он получает +3 дайса к проверке подходящего Навыка.

## Стереотипы

**Инквизиторы:** Всегда полезно держать одного из них у себя под боком. Да, одного. Ровно.

**Отладчики:** Ещё раз назови его Отцом, и я тебе зубы выбью.

**Искушители:** Вы немного торопитесь планировать отдых, когда война ещё не закончилась. Но спасибо за классное пиво.

\*\*\*

**Вампиры:** Эти создания напоминают мне о Творце. В смысле, не каждый из них, а вся их проклятая семейка.

**Оборотни:** Уверен, я справился бы с ним один на один, но они же никогда не ходят поодиночке.

**Маги:** Настоящий Форт-Нокс. Высококласная защита. Повсеместные стражи. Запугивающая репутация. А как заберёшься внутрь, оказывается, что там уже давным-давно пусто.

**Подменыши:** Если встретишь того, от кого пахнет летним костром, можешь попробовать подружиться. Он тоже хочет кое-кого убить.

**Смертные:** Завербуй тех, кто может помочь, убей тех, кого хочет завербовать враг, и хорошенько повеселись с остальными.

## Искусители

*Веселиться или работать? Разве я должен выбрать что-то одно?*

Искусители, также известные как Созидатели и Декаденты, живут ради удовольствий. Они не видят смысла посвящать жизнь, отвоёванную у Бога-машины с таким трудом, ведению очередной войны. Раз уж они получили свободу, значит, они должны насладиться ей сполна.

Безусловно, Искусители знают, что ангелы не оставят их в покое лишь потому, что сами Искусители не собираются наносить ответный удар их Творцу. Поэтому они обзаводятся целыми культами почитателей, обретают союзников среди важных политиков и бизнесменов и заключают сделки с крупными деятелями из числа влиятельных смертных.

Искусители знают, что ничто в мире не происходит случайно. Если они становятся свидетелями очередного события, значит, кто-то в мире получит от этого выгоду. А потому они стараются сами извлекать выгоду из любой ситуации, складывающейся у них на глазах. Это не обязательно делает их легкомысленными гедонистами, хотя среди Искусителей хватает Мятежных, которые полностью соответствуют этому стереотипу. Многие любят помогать другим, зная, что, в соответствии с известной поговоркой, благими намерениями выложена дорога в Ад. Тем не менее, они всегда хотят знать, что получают взамен на свою помощь. Подобно классическим демонам из мифологии, они предлагают всем заинтересованным настоящие колдовские дары. Вопрос лишь в том, какую цену готовы отдать за них окружающие.

**Сожительство:** Созидатели верят, что Ад действительно существует – не как состояние или явление, а как реальное физическое место. Просто они не знают, как туда добраться. Впрочем, некоторые соглашались с тем, что, возможно, Ад ещё не сформировался в окончательной степени. Возможно, Созидатели должны сами найти подходящий фундамент и начать возводить его стены.

**Организация:** На сегодняшний день Искусители могут похвастаться наиболее структурированной организацией из всех четырёх Программ. Хотя среди них нет единого “Короля Искусителей” или другого властителя, все они склонны объединяться в тайные общества или ордены, основанные на смертных наработках, будь это культы, масонские ложи, наркокартели или разведывательные бюро. Такие группы, известные как ассоциации, чаще всего обладают формальной иерархией с официальными лицами и внутренними традициями, которые могут принимать поистине бесчисленные формы.

Двери ассоциаций закрыты для других демонов, и даже их собственные члены, как правило, могут лишь намекать на существование некоей “большей силы”, стоящей за их спинами. Многие Искусители состоят в нескольких ассоциациях сразу. Другие не принадлежат ни к одной.

Декаденты поддерживают хорошие отношения с членами всех остальных Программ. В свою очередь, те высоко ценят Созидателей за умение налаживать связи со смертными и обзаводиться безукоризненными Прикрытиями – которые они могут перепродавать другим демонам.

## Состояние:

### Я знаю, кто тебе нужен

Искусители всегда запоминают, кто чем занимается – как раз на случай, если помощь такого специалиста понадобится им в дальнейшем.

**Вежа:** Искуситель перепоручает задачу другому персонажу, уговаривает кого-нибудь рискнуть вместо него или просто решает задачу чужими руками.

**Избавление:** Персонаж может потратить это Состояние на использование связей со старым знакомым. Кем бы ни был этот знакомый, он обладает достаточной властью или известностью, чтобы временно наделить персонажа статусом своего желанного гостя или доверенного лица. Так или иначе, сделав пару звонков или произнеся несколько нужных

слов, персонаж получает бонус +3 к одной Социальной проверке, в которой может иметь значение важность протагониста. Например, он может уговорить охранника пустить его на запретную территорию или организовать встречу с боссом.

### **Стереотипы**

**Инквизиторы:** Да ладно, мы же на одной стороне! Давай, расскажи, что знаешь.

**Отладчики:** Надо же такому случиться – лояльная оппозиция! Они заглянули в мир смертных, сделали по нему круг и теперь собираются в обратное путешествие.

**Диверсанты:** Знаешь, они мне нравятся. Конечно, широтой взглядов они не отличаются, зато я всегда знаю, что им продать.

\*\*\*

**Вампиры:** Слушай, я не должен об этом говорить... хотя ладно, с меня не убудет! Мы же все здесь друзья! Вот что я знаю...

**Оборотни:** Самые преданные друзья. В смысле, пока не попытаются перегрызть тебе глотку. Лучше держи при себе запасную пулю из чистого серебра. Только не рассказывай им, что я тебе это сказал. Знаю-знаю. У нас сложные отношения.

**Маги:** Кто-то сказал им, что демоны обладают великими знаниями. Нет, что ты, я не собираюсь из разубеждать. Как думаешь, что у них попросить взамен?

**Пожиратели грехов:** На самом деле, покойников поминают не так уж часто. Если бы не эти ребята, я бы и не узнал, что для мёртвых людей действительно важно, вспоминают ли их на земле. Нет, это не сентиментальность. Я просто хочу избежать в будущем пары проблем.

**Смертные:** Да, мне нужна сразу дюжина. Только чтобы прекрасно смотрелись. И пусть умеют поиграть мускулами.

## Ликвидатор

*У всего есть конец. Возможно, сегодня ты встретишь свой.*

Пожалуй, из всех Мятежных Ликвидаторы испытывают наибольшие трудности с поддержанием своего Прикрытия. Большинство из них существует в первую очередь для того, чтобы убивать других. Людей. Ангелов. Иногда даже демонов.

Успешные Ликвидаторы – также известные как Мечи – обрели равновесие, определившись с границами, за которые они никогда не станут заходить. В сущности, некоторые антиномисты из числа Мечей и вовсе становятся абсолютными пацифистами, отказываясь иметь хоть что-нибудь общее с любыми насильственными операциями. Другие просто свыкаются с тем, что им следует как можно реже выбирать Прикрытия из числа полицейских, солдат и других воинов, которые не имеют формального права убивать своих врагов, пока им не отдадут соответствующий приказ.

**Сошествие:** Хотя это уже говорилось выше, следует повторить ещё раз: Ликвидаторам труднее всего найти своё место в мире, поскольку они были созданы для убийств и массовых разрушений. Попытка найти для себя подходящую нишу в человеческом коллективе часто становится важным этапом их жизни на пути к личному Аду – каким бы они его ни видели.

**Прозвище:** Мечи

**Создание персонажа:** Физические Атрибуты почти всегда становятся основными. Ментальные и Социальные целиком зависят от поведения демона после Падения. Это действительно означает, что Физические Атрибуты практически никогда не бывают третичными: даже если машина для убийств решает исповедовать пацифизм, она всё равно остаётся машиной для убийств. Тем не менее, вы можете назначить Физические Атрибуты вторичными, показав, что с момента Падения прошло уже много времени, и Ликвидатор нашёл способ расстаться со своим ненавистным прошлым.

**Уловки:** Какофонические

**Демонический облик:** Ликвидаторы созданы для исполнения своей миссии – и хотя каждый из них был предназначен для уничтожения определённого явления, разница в их первоначальных заданиях может продиктовать и различия между их телами. Один может выглядеть как огромный, неповоротливый монстр, поскольку его задачей было сражение с крупными сверхъестественными существами. Другой будет лёгким и энергичным, поскольку его задачей было именно *устранение* цели вместо проведения боевых действий. Многие Ликвидаторы обладают бронёй и оружием, буквально влитым в конечности. Кроме того, они часто располагают множеством рук, цепкими хвостами и щупальцами, позволяющими использовать дополнительное оружие.

## Стереотипы

**Стражи:** Мы янь, они инь. Или наоборот. В любом случае, мы похожи своей непохожестью. Жаль, что они никогда нас не поймут.

**Вестники:** Постоянно болтают – и всё не о том. Иногда хочется просто врезать им по зубам.

**Психопомпы:** Они строят, а мы ломаем. Но это не означает, что мы их недооцениваем.

\*\*\*

**Вампиры:** Паразиты, которым не хватает смелости даже признаться себе в причинении вреда людям.

**Оборотни:** Довольно опасны – особенно если заглянуть на их собственную территорию.

**Маги:** Если застать их врасплох – такие же люди, как все остальные.

**Охотники:** Ещё одни люди со знакомыми нам проблемами. Воистину, мир везде одинаков.

**Смертные:** Я знаю тысячу способов выбить дурь из этого тела.

## Страж

*Предупреждаю в последний раз.*

*Если ещё раз появишься рядом с ним, будешь иметь дело со мной.*

Стражи всё время ждут нападения – такова их функция. Большинство из них реагируют на любую хоть сколько-нибудь заметную смену обстановки с молниеносной скоростью – иногда лишь затем, чтобы обнаружить, что ничего серьёзного не произошло. С другой стороны, некоторые из них сознательно отучивают себя от привычки жить в непрерывной готовности отражать атаки неведомого противника. Иногда они даже заставляют себя пройти мимо смертного, нуждающегося в их защите, просто чтобы продемонстрировать себе, что они – а не Бог-машина – определяют ход своих действий.

Большинство Стражей, также известных демонам как Щиты, поддерживают тёплые отношения с небольшим кругом близких друзей – как правило, тех, кого есть от чего защищать. Большинство из них крайне преданы своим товарищам и не допускают даже мысли о том, чтобы пренебречь их интересами.

**Сошествоие:** Другие демоны – особенно из числа Вестников и Психопомпов – могут лучше разбираться в людях, однако никто не способен чувствовать преданность другому существу так, как Страж. Трудно представить себе одинокого Щита, поскольку эти Мятежные постоянно ищут тех, кому может потребоваться их помощь – а обрета таких союзников, остаются с ними настолько, насколько это возможно.

**Прозвище:** Щиты

**Создание персонажа:** Вопреки устойчивому стереотипу, не каждый охранник – будь он человеком, демоном или кем-либо ещё – сосредотачивается на развитии физических способностей. Безусловно, многие Стражи обладают хорошими показателями Физических Атрибутов, но настоящую важность для них представляют Самообладание и Сообразительность, отражающие – в числе прочего – остроту их восприятия.

**Уловки:** Инструментальные

**Демонический облик:** Хороший Страж должен уметь адаптироваться и импровизировать. Это часто отражается в их демоническом облике, обладающем специальными качествами и устройствами, помогающими им быстрее реагировать на угрозу и засекать опасность издалека. Некоторые могут обладать крупным телосложением: в сущности, среди них встречаются те, кто способен и вовсе перегородить противнику дорогу собственным телом. В то же время, другие полагаются на скрытность и умение быстро перемещаться между укрытиями для более эффективной борьбы с противником.

## Стереотипы

**Ликвидаторы:** Для себя они представляют не меньшую опасность, чем для окружающих.

**Вестники:** Они слишком сильно привыкли управлять смертными. Не торопись доверять всему, что они тебе говорят.

**Психопомпы:** Наверное, удобно держать под рукой столько слуг.

\*\*\*

**Вампиры:** Тошнотворные создания. Держись поближе к огню и солнцу.

**Оборотни:** Не подходи к ним слишком близко, и они не доставят тебе проблем.

**Маги:** Знаешь, когда чернокнижник не представляет угрозы? Когда он не дышит.

**Мумии:** А, защитники древних реликвий. Больно видеть тех, кто обязан служить чужим целям так же, как некогда это делали мы. И всё же старайся не вставать между ними и их сокровищами.

**Смертные:** Вокруг них столько хищников, а они этого даже не замечают.

## Вестник

*Не уделишь мне минутку?*

Вестники работают с людьми чаще других, однако это не гарантирует, что они *понимают* человеческий разум. Более того, многие Вестники даже не собираются погружаться в изучение человеческих душ, поскольку считают людей обычными механизмами для выполнения их демонической воли.

Будучи вдохновителями и манипуляторами, сами Вестники редко попадают на чужие уловки. Всё, что им говорят, эти демоны склонны сперва критически проанализировать и проверить на наличие социальных манёвров, которые могли быть направлены против них. Даже окружающий мир эти Рупоры чаще всего рассматривают как площадку для перестановки власти посредством идеологического и эмоционального манипулирования.

Неудивительно, что антиномисты из числа Вестников иногда идут на крайние меры, стараясь полностью изолировать себя от других или научиться верить словам окружающих без постоянного анализа их *возможного* подтекста.

**Сошествоие:** Из всех демонических Инкарнаций Вестники лучше всего подходят для налаживания контактов с людьми. Вместе с тем, они отличаются редкой циничностью и нечасто (если когда-либо вообще) верят в слова, которые произносят для убеждения окружающих. В их глазах, люди и другие обитатели Мира Тьмы – не более чем материалы, которым можно придать должный вид, просто сказав им на ухо несколько правильных слов.

**Прозвище:** Рупоры

**Создание персонажа:** Абсолютное большинство Вестников полагается на Социальные Атрибуты и Навыки, хотя вторичная категория может зависеть уже от привычного для них способа общения с окружающими. Так, далеко не все Вестники выбирают в качестве вторичной категории Ментальную группу. Многие привыкли запугивать смертных и даже физически заставляя их подчиниться своей демонической воле. Равным образом, только от самого персонажа зависит, будет ли он полагаться на Манипулирование или Внушительность.

**Уловки:** Вокальные

**Демонический облик:** Настоящая внешность Вестника чаще всего отличается благородными и притягательными чертами, хотя это и не обязательно. Важно лишь то, что Рупор должен внушать уважение одним своим обликом. В этих целях многие из них обретают гипнотический взгляд, яркую ауру, декоративные крылья и всевозможные энергетические эффекты, придающие их телам особой внушительности. Несмотря на это, Вестники проводят в своих смертных телах куда больше времени и обнажают свой истинный облик реже большинства демонов.

## Стереотипы

**Ликвидаторы:** Слова ранят больше мечей.

**Стражи:** Что ты, я её и пальцем не трону. Мне просто нужно поговорить.

**Психопомпы:** Любому спектаклю нужны декорации. Главное, чтобы техники не забыли вовремя спрятаться за кулисами и позволить актёрам выйти на сцену.

\*\*\*

**Вампиры:** А, умершие людишки. Они всё ещё играют в свои бесцельные ночные игры, убеждая себя, что у них действительно есть какая-то власть над этим проклятым миром. Многие из них даже верят, что они остаются людьми. Могу поспорить, что у меня получится сбить с них спесь тремя короткими словами.

**Оборотни:** Следи за языком.

**Маги:** Редкие смертные, наделившие себя хоть подобием истинного величия. Мне редко нравится, что они делают, и я понятия не имею, откуда у них эти силы. Но на своей... *старой* работе мы часто полагались на их возможности – и никогда не жалели об этом.



**Прометиды:** Уж не знаю почему, но они напоминают мне о тех временах, когда я ещё не Пал. Удивительно.

**Смертные:** Я сказал – они сделали. Причина – следствие.

## Психопомп

*Мы оба знаем, что ты не из этого мира*

Психопомпы используют человечество как ресурсную базу. В их глазах, всё в этом мире имеет свою ценность. Хитрость заключается в том, чтобы соединить полезные качества друг с другом в правильной комбинации.

Психопомпы известны как непревзойдённые тактики и планировщики. Они ищут то, в чём заинтересованы одни смертные, чтобы купить их услуги и обзавестись поддержкой других. Они строят культы и общества. Наконец, они отличаются самым внушительным опытом работы с другими сверхъестественными существами – особенно призраками и духами, – из всех демонов, поскольку многие из чудовищных обитателей Мира Тьмы также заинтересованы в управлении смертными.

**Сошествие:** Как бывшие строители Инфраструктур, Психопомпы считаются настоящими специалистами по укрытию и незримому наблюдению. Привязанность к человеческой форме часто заставляет их чувствовать себя взаперти. Когда они были ангелами, большую часть времени они проводили в Сумраке или – если им приходилось проникнуть в материальный мир – в истинном демоническом облике. Падение вынуждает их прятаться в телах смертных, однако всегда, когда это возможно, Психопомп избавляется от темницы плоти и от нелепых ограничений человеческой жизни.

**Прозвище:** Колёса

**Создание персонажа:** Психопомпы не обладают привязкой к какой-либо категории Атрибутов и Навыков, хотя способности, отражающие аккуратность и изобретательность, ценятся ими выше других. По этой причине многие из них обладают высокими показателями Сообразительности, Манипулирования и даже Ловкости.

**Уловки:** Мирские

**Демонический облик:** Как следует из их прозвища, Колёса редко обладают гуманоидной формой. Из всех Мятежных они чаще всех получают тела чудовищ, будь то вращающиеся сгустки сфер и осей или десятки крыльев, покрывающих полупрозрачные туши. Наличие множества конечностей и вовсе считается для Психопомпов обычным делом – чем больше, тем лучше. Даже человекообразные Психопомпы отличаются необычными моторными функциями, позволяющими им двигаться с нечеловеческой скоростью и изяществом.

## Стереотипы

**Ликвидаторы:** Для того чтобы создать что-то новое, необходима пустая болванка. Вот зачем нам нужны Мечи.

**Стражи:** Неудержимая сила, служащая только затем, чтобы отгонять остальных. В этом не было бы никакой проблемы, однако порой они решают защитить то, что требуется нам самим.

**Вестники:** Они умеют рассказывать интересные истории, но даже в них нетрудно заметить сложившиеся клише.

\*\*\*

**Вампиры:** Прости. Она была подругой сводной сестры моего швейцара. Теперь мне придётся тебя убить.

**Оборотни:** Я сталкивался с ними ещё на прежней работе. Они изгоняют духов или что-то вроде того. Но они делают это лишь потому, что так им велит традиция. А это порождает вопрос: кому было выгодно создать такую традицию?

**Маги:** Я тоже хочу увидеть то, о чём ты рассказываешь.

**Пожиратели грехов:** Люди, носящие в себе призраков и вдыхающие магию в окружающий мир... из соображений здравого смысла, такого просто не может существовать. К счастью для них, мир редко следует здравому смыслу.

**Смертные:** О, какой красавчик. Он отлично пополнит коллекцию.

## Новые характеристики

### Ключевое Достоинство: Примум

Все демоны чувствуют, что их внутреннее могущество зависит от силы самого желания *быть свободными*. Когда они впервые отвергли Бога-машину, они внесли фундаментальное изменение в свою сущность. Это изменение и стало Примумом, или “первым движением”.

Больше не будучи частью Бога-машины, демон обретает полностью самостоятельную жизнь. Он живёт вне своей ангельской миссии и не обязан возвращаться к Богу-машине для перегрограммирования.

Демоны повышают Примум благодаря укреплению своих личностных принципов. Персонаж, считающий себя не более чем “падшим ангелом”, будет обладать лишь зачатками Примума, в то время как демон, обретший настоящую личность, скорее всего, получит один из самых высоких уровней этой характеристики.

Важным значением для развития Примума служит изучение шифра – особого кода, вплетённого в саму сущность демона. Подробнее шифры будут рассматриваться в конце этой главы.

Кроме того, в период Оглашения – то есть уничтожения своего Прикрытия и перехода в демонический облик – персонаж временно обретает максимальный уровень Примума. Увы, как только он найдёт себе новое человеческое тело, Примум вернётся на прежний уровень, и демону снова придётся развивать эту характеристику через укрепление своего личностного начала.

Высокий Примум обладает своими недостатками, главным из которых можно с уверенностью назвать наличие Сбоев: демонических качеств, которые иногда выдают в персонаже нечеловеческое существо вне зависимости от достоверности его Прикрытия.

В целом таблица влияния Примума на его Сошествие выглядит так:

| Примум | Макс. уровень характеристик | Эфир/<br>Эфир за раунд | Макс. Прикрытий | Сбои |
|--------|-----------------------------|------------------------|-----------------|------|
| 1      | 5                           | 10/1                   | 1               | 0    |
| 2      | 5                           | 11/2                   | 2               | 0    |
| 3      | 5                           | 12/3                   | 3               | 0    |
| 4      | 5                           | 13/4                   | 4               | 0    |
| 5      | 5                           | 14/5                   | 5               | 0    |
| 6      | 6                           | 15/6                   | 5               | 1    |
| 7      | 7                           | 20/7                   | 5               | 1    |
| 8      | 8                           | 30/8                   | 6               | 2    |
| 9      | 9                           | 50/10                  | 6               | 2    |
| 10     | 10                          | 100/15                 | 7               | 3    |

### Новое Достоинство: Эфир

Эфиром называется спиритическая энергия, подпитывающая ангелов. После того, как ангел переживает Падение и лишается доступа к ресурсам Бога-машины, ему приходится самостоятельно искать возможности пополнения энергетической базы.

Демоны восполняют Эфир одним из следующих методов:

**Демонический облик:** В своей истинной форме Мятажный способен воспринимать Эфир так же легко, как и в полузабытой ангельской жизни. Когда персонаж принимает демонический облик, он получает запас Эфира, равный значению его Примума. Если он исчерпает весь запас Эфира в демоническом облике, игроку придётся сделать бросок на Примум. Каждый успех вернёт персонажу очко Эфира.

**Оглашение:** Персонаж целиком восполняет запас Эфира, когда отказывается от своего Прикрытия.

**Другие демоны:** Мятажные могут передавать друг другу Эфир, не испытывая с этим практически никаких затруднений. Это требует простого физического касания, однако

один из демонов, участвующих в этом процессе, обязан потратить очко дополнительное Эфира просто для осуществления передачи.

**Отходы:** Одна из самых рискованных операций по восполнению Эфира заключается в том, что демон может впитать Эфир, выделяемый ангелами при использовании их мистических сил. Это означает, что когда ангел тратит очко Эссенции (с любой целью), демон, находящийся в непосредственной близости от него, может сделать бросок на Примум и восстановить очки Эфира в размере полученных успехов. Тем не менее, максимальный объём такого Эфира ограничивается рангом ангела. Хотя впитывание Эфира считается пассивным действием, демон утрачивает Защиту до конца следующего раунда.

**Инфраструктура:** Активные Инфраструктуры Бога-машины по определению выделяют массу Эфира в качестве побочных отходов. Если демону удастся попасть в сердце Инфраструктуры, он может подключить себя к системе по удалению отходов и выкачать Эфир напрямую. До тех пор пока демон физически подключен к Инфраструктуре, он получает четыре очка Эфира за раунд. Тем не менее, на протяжении всего этого времени он утрачивает свою Защиту и получает штраф -2 к выполнению любых других действий. Само подключение к Инфраструктуре считается мгновенным действием и не требует никаких бросков, хотя *отключение* представляет собой продолжительную проверку Сообразительности + Ремесла, которая требует накопления четырёх успехов (один бросок отражает раунд борьбы с системой). Провал в любом из бросков означает, что демон либо приписывает себе Состояние *Под подозрением*, либо получает два очка летального урона от перегрузки. В случае полного провала Состояние меняется на *Преследование*.

**Резервы:** Демоны могут скапливать Эфир в неодушевленных предметах для использования в экстренных ситуациях. Запас Эфира, который может содержаться в предмете, определяется его Размером и сложностью, где сложность измеряется техническим уровнем объекта (например, перфокарты и паровые двигатели обладают сложностью 1, часовой механизм с точностью до минуты – сложностью 3, а швейцарские часы с точностью до миллисекунды или квантовые компьютеры – сложностью 5).

Умножьте *сложность* предмета на его Размер. Эта сумма определяет максимальный запас Эфира, который может вместить предмет. Помимо прочего, такие объекты можно засечь при помощи эфирного резонанса, который будет описан далее. Кроме того, до тех пор пока предмет обладает хотя бы одним пунктом Эфира, он не нуждается в подзарядке. Точнее будет сказать, что его в принципе *невозможно* отключить – что иногда становится недостатком предмета вместо предполагаемого преимущества.

### Расход Эфира

Демоны могут вкладывать Эфир в проведение Вторжений, улучшение Прикрытия и расширение своих возможностей.

Любые Вторжения требуют траты одного или нескольких очков Эфира. В зависимости от текущего Примума, персонаж может обнаружить, что он не в состоянии провести определённое Вторжение в пределах раунда. В этом случае персонажу необходимо вкладывать очки Эфира в проведение Вторжения на протяжении нескольких раундов подряд, хотя он способен “накапливать” Эфир для высвобождения пассивным образом. Например, если ему нужно вложить 3 пункта Эфира, а он в состоянии тратить только по одному за раунд, первые два раунда демон волен совершать любые другие действия. Только на третий раунд он должен будет посвятить действие Вторжению.

### Новое Достоинство:

#### Прикрытие

Прикрытие демона представляет собой нечто большее, нежели человеческое тело. В какой бы Инфраструктуре ни было создано это Прикрытие, ещё до Падения демона Бог-

машина фактически изменил реальность вокруг своего служителя, сотворив для него полноценную жизнь. Сила Бога-машины изменила саму человеческую память, заставив окружающих смертных принять появление нового человека как данность. Более того, если это необходимо для миссии, Бог-машина создавал предметы, бумаги и даже *дома*, которые служили для поддержания иллюзорной жизни ангела.

С игровой точки зрения Прикрытие выступает в роли человеческой стороны персонажа. Чем выше уровень этой характеристики, тем ближе к людям должен становиться протагонист. Например, при низком Прикрытии персонаж может хранить в шкафу десятки одинаковых костюмов. Речь идёт даже не о костюмах одного стиля, а о буквальных копиях одного и того же изделия. Если в какой-то момент этот демон (или ангел) подумает, что для повышения достоверности его Прикрытия на костюме должны появиться следы изношенности или горчичные пятна, эти изменения появятся на всех его костюмах.

Однако чем выше становится Прикрытие демона, тем “реальнее” становится его жизнь. Это же касается и понижения характеристики. Если удобно, вы можете провести сравнение с телевизионным изображением. Когда сигнал начинает пропадать, картинка становится хуже: вы видите только силуэты героев, но не способны различить детали. Когда сигнал налаживается, вы начинаете видеть черты человеческих лиц и особенности их одежды.

С игромеханической точки зрения персонаж добавляет Прикрытие к сопротивлению мистическим силам. В этом плане демоны отличаются от большинства других обитателей Мира Тьмы, которые защищаются от мистических нападений при помощи своих Сверхъестественных характеристик. Впрочем, если демон находится в своём истинном облике, он действительно добавляет к защите Примум.

Помимо прочего, наличие человеческой личности позволяет демону выдавать себя за простого смертного даже при столкновении с ясновидцами или чудовищами, способными замечать сверхъестественных существ на расстоянии. Если кто-либо пытается узнать, является ли протагонист человеком, игрок должен сделать бросок на Прикрытие. В случае успеха наблюдатель приходит к выводу, что перед ним простой смертный. Исключительный успех позволяет герою сходить за человека до окончания текущей истории всякий раз, когда на нём будут использовать тот же оккультный эффект.

### **Легенда**

Когда Бог-машина создал Прикрытие для своего ангела, он наделил его способностью имитировать знания и навыки, связанные с сущностью его иллюзорной жизни. Демоны сохраняют эту способность даже после Падения.

Когда демону необходим доступ к Навыку или Преимуществу, которым он не владеет, однако просто обязан владеть с точки зрения достоверности его Прикрытия, он может вложить 1 пункт Эфира, после чего сделать бросок на Прикрытие со штрафом, равным уровню создаваемой характеристики. В случае успеха персонаж получает это Преимущество или Навык до конца сцены. В пределах одной сцены демон может поддерживать только одну активную Легенду. Кроме того, он получает Состояние *Самозванец*.

### **Оглашение**

Когда все остальные манёвры терпят неудачу, и демон знает, что ему не удастся выкрутиться из текущего положения посредством хитростей и обмана, у него остаётся один последний, поистине взрывной вариант.

В такой ситуации демон переходит к Оглашению. Это действие не требует никаких проверок и длится до окончания сцены.

- Прикрытие демона падает до нуля.
- Персонаж автоматически принимает свой истинный облик.

- Примум возрастает до 10, и поскольку этот эффект длится лишь до окончания сцены, демон не получает длительных Сбоев. Тем не менее, он проходит проверку Примума (который при любых условиях равен 10) и в случае успеха получает временный Сбой.

- Персонаж восполняет запас Эфира, мгновенно наделяя себя 100 очками этой оккультной энергии.

- Демон приобретает все Уловки, связанные с его Инкарнацией, и узнаёт *любые* Вторжения (без каких-либо ограничений).

По окончании сцены Эфир и Примум возвращаются к нормальному уровню. Персонаж утрачивает все Уловки и Вторжения, полученные благодаря Оглашению. Если у него есть запасные Прикрытия, он может переметнуться в новое тело. В обратном случае он остаётся в своей демонической форме и получает Состояния *Преследование* и *Раскрытие*.

### Угрозы

Прикрытие заменяет демонам Рассудок. Перед началом истории каждый игрок должен ответить на пять вопросов, помогающих определиться с сущностью его Прикрытия:

- Кому вы открыли хотя бы часть своей личности после Падения?
- Кто подозревает (хотя и не знает наверняка), что вы не человек?
- Кто мог бы сдать вас ангелам прямо сейчас?
- Кому вы могли бы довериться в случае настоящей угрозы?
- Кто полагает, что у вас есть какая-то тайна, однако идёт по ложному следу?

Ответы на эти вопросы могут помочь понять, кому из окружающих может доверять персонаж. В целом, когда другие люди (или ангелы, или другие существа) начинают подозревать, что Прикрытие имеет не так много общего с истинной личностью вашего протагониста, его Прикрытие оказывается под угрозой. Этот момент называется угрозой – в шпионском значении “ситуация, угрожающая прикрытию агента”.

Классическими угрозами считаются несколько следующих. Не стоит и говорить, что подлинный список угроз не ограничивается этими базовыми вариантами.

- **Демонический облик:** Переход в истинную форму *всегда* считается угрозой Прикрытию и налагает штраф –3 на соответствующую проверку. Кроме того, бросок на Прикрытие повторяется каждую сцену, на протяжении которой демон остаётся в своей истинной форме. Тем не менее, только в первой сцене штраф равен -3. Дальше он сокращается до -1.

- **Частичное превращение:** Иногда демон пользуется только некоторыми частями своего истинного обличья. В этом случае он проходит только одну проверку Прикрытия (в том же раунде, в котором протекает трансформация), и эта проверка получает бонус +1 за каждую часть своего облика, которой демон *не* пользуется в настоящий момент.

- Некоторые **Вторжения** и **Уловки** требуют проверок Прикрытия в частном порядке.

- Если демон открывает смертным определённые факты своего нечеловеческого бытия (например, утверждая, что он “родился в 14:03 в воскресенье 24 февраля, когда мисс Марси Сандерс сбила машина”), он должен пройти проверку Прикрытия.

- Совершение действий, идущих вразрез с Прикрытием, по очевидным причинам считается угрозой последнему.

### Реальность Прикрытия

Как правило, большинство людей не замечают расхождений между Прикрытием и настоящей личностью демона – даже если речь идёт о действительно слабых Прикрытиях. Люди просто не задумываются о том, откуда в их доме взялось пространство для дополнительной квартиры или почему собака в конуре гавкает каждый день ровно три раза в 4:07 (или почему они никогда раньше не видели здесь ни конуры, ни собаки).

Сама реальность встраивает Прикрытие в разумы смертных. До тех пор, пока никто не заподозрил ничего дурного, все просто *знают*, что эти элементы всегда находились здесь. Они “помнят” эту квартиру с детства. Они “знают”, что владелец квартиры уже много лет

встречается с девушкой из соседнего дома – причём в этом же будет уверена и сама девушка.

Во многом это объясняется тем, что Прикрытия служат не просто иллюзорными масками или последствиями гипнотического внушения. Каждый элемент Прикрытия взят из реальности – просто когда-то он принадлежал другому хозяину. Например, квартира демона могла находиться в другом районе, однако она действительно существовала в этом мире. Воспоминания демона о счастливом детстве принадлежат не ему, однако их извлекли из разума человека, который действительно помнил много хорошего о своём детстве. Многие из элементов Прикрытия были насильно отобраны у людей работниками Логистических инфраструктур (например, в Сиэтле располагается госпиталь для морских пехотинцев, в котором из разума пациентов выкачивают определённые воспоминания). Другие демон выторговал у смертных. Третьи осознанно были предложены демону самими смертными.

Так или иначе, когда демон начинает вести себя вразрез с собственным Прикрытием или прибегает к мистическим силам, вера окружающего мира в реальность его человеческой личности начинает ослабевать. В такие моменты демон может не только утратить очко Прикрытия в результате обычной проверки (как это описано ниже), но и вызвать любопытство других существ – особенно ангелов, – которые могут попробовать разобраться, тот ли он человек, за которого себя выдаёт.

### Охота на демонов

Если кто-либо действительно берётся за изучение личности демона, Рассказчик начинает продолжительную проверку Сообразительности + Оккультизма. Всего такому исследователю необходимо набрать сумму успехов, равную Прикрытию демона. Каждый бросок отражает один день расследования.

Если демон обладает Преимуществом *Альтернативная личность*, описанным в книге **Chronicles of Darkness**, каждый бросок отражает два дня (в случае с первоуровневым вариантом этого Преимущества), неделю (на втором уровне) или месяц (на третьем).

В случае успеха охотник заставляет демона пройти обычную проверку Прикрытия. Вне зависимости от провала или успеха такой проверки, демон получает новое Состояние, причём к стандартному списку вариантов (*Под подозрением*, *Под наблюдением* или *Преследование* в случае провала; *Раскаяние*, *Потрясение* или *Испуг* в случае успеха) Рассказчик может добавить любые другие. Как обычно, если демон проваливает проверку этой характеристики, в дополнение к приобретению нового Состояния он утрачивает очко Прикрытия.

Если демон сталкивается с необходимостью пройти такую проверку, он автоматически понимает, что кто-то не верит в достоверность его человеческой личности. Тем не менее, он не узнаёт, кто именно под него копает. В сущности, поиск злоумышленника легко может стать историей сам по себе.

### Проверка Прикрытия

В случае угрозы Прикрытию игрок проходит проверку Сообразительности + Манипулирования с модификатором, зависящим от текущего уровня этой характеристики. Обратите внимание, что демон не должен проходить типичную проверку Решительности + Самообладания, поскольку он не испытывает давления на психику, а лишь пытается убедить окружающих в достоверности своей легенды.

| Прикрытие | Модификатор |
|-----------|-------------|
| 8-10      | +2          |
| 6-7       | +1          |
| 4-5       | 0           |
| 2-3       | -1          |
| 1         | -2          |

Рассказчик имеет полное право назначать и другие модификаторы, зависящие от ситуации и общей сути Прикрытия.

### **Результаты броска**

**Полный провал:** Пусть всего на секунду, но Бог-машина или его агенты узнают, где находится персонаж. Вы утрачиваете очко Прикрытия и выбираете одно из следующих Состояний: *Разоблачение*, *Предательство* или *Преследование*. Рассказчик может предложить или даже создать и другое подходящее Состояние. В качестве альтернативного варианта вы делаете два броска на получение постоянных Сбоев. Наконец, вы получаете одну Веху.

**Провал:** Вы утрачиваете очко Прикрытия и выбираете одно из следующих Состояний: *Под подозрением*, *Под наблюдением* или *Преследование*. Как обычно, Рассказчик может предложить и другое Состояние. В качестве альтернативного варианта вы можете сделать бросок на один постоянный Сбой.

**Успех:** Вы не утрачиваете ни одного уровня Прикрытия, но приобретаете Состояние *Раскаяния*, *Потрясения* или *Испуга*. Опять же, вы можете обсудить с Рассказчиком и возможность приписать своему персонажу другое Состояние. В качестве альтернативного варианта вы можете сделать бросок на один временный Сбой.

**Исключительный успех:** Персонаж отчётливо понимает свою ошибку и восстанавливает очко Воли. Кроме того, он получает Веху.

Если демон утрачивает Прикрытие целиком, мир забывает о существовании его фальшивой личности. Например, если на первом уровне Прикрытия демон поддерживал романтические отношения со своей предполагаемой супругой, после потери этого очка Прикрытия девушка забудет о том, что она когда-то встречалась с протагонистом.

Тем не менее, если у демона есть другие Прикрытия, он может просто поменять маску и начать новую жизнь. Только если у него не остаётся доступных Прикрытий, он остаётся в своём настоящем теле и получает Состояние *Раскрытие* (которое, в свою очередь, автоматически наделяет его Состояниями *Преследование* и *Разоблачение*)

## **Раскрытие**

В отличие от героев многих других игр Мира Тьмы, демоны не выходят из-под управления игрока по достижении нулевого Прикрытия. Тем не менее, они страдают от следующих эффектов:

- Раскрытые демоны постоянно находятся в своём истинном теле.
- Они автоматически получают Состояния *Преследование* и *Разоблачение*. До тех пор, пока демон не обретёт новое Прикрытие, он не сможет избавиться от этих Состояний.
- Раскрытые демоны не способны *восстанавливать* очки Прикрытия. Им необходимо подыскать себе полностью новую личность.

## **Развитие Прикрытия**

Существуют два способа развития существующего Прикрытия. Первый заключается в том, чтобы жить в соответствии со своей искусственной личностью. Второй – в использовании мистических сделок со смертными или даже другими обитателями Мира Тьмы.

Каждый из этих способов приносит демону так называемые Ролевые вехи и Ролевой опыт, отражающие умение персонажа жить в соответствии со своим человеческим образом. Эти Вехи и очки опыта невозможно тратить на повышение других характеристик.

**Соответствие образу:** Если Рассказчик считает, что персонаж поддерживал выбранный образ на протяжении сессии, то в конце игровой встречи его игрок делает бросок на текущее Прикрытие. В случае успеха игрок получает одну Ролевую веху. Если на протяжении всей истории персонаж ни разу не проваливает проверку Прикрытия, Рассказчик может вознаградить его ещё одной Ролевой вехой. Наконец, если персонаж



настолько вжился в выбранный образ, что ему даже не приходилось делать броски на Прикрытие по собственной вине, Рассказчик может наградить его очком Ролевого опыта вместо Вехи.

**Сделки:** Все знают, что демоны заключают сделки со смертными – однако мало кто понимает, зачем им это нужно. Помимо прочего, сделки позволяют демону приписывать себе определённые части жизни смертного. Например, если персонаж убедит юношу передать ему свои отношения с девушкой, по завершении сделки воспоминания девушки и её друзей выстроятся таким образом, что все забудут о юноше и будут верить, что всё это время она встречалась именно с демоном.

В целом, заключение таких сделок приносит Мятежным от одного до трёх очков Ролевого опыта.

### **Новое Прикрытие**

Демон может создавать новое Прикрытие из ничего, добавляя новые очки этой характеристики не к существующему, а к дополнительному Прикрытию. Например, если он заключает сделку со смертным и должен повысить текущее Прикрытие до следующего уровня, вместо этого он может добавить новый элемент к своей альтернативной “личности”.

Альтернативное Прикрытие 1-4 уровней вызывает подозрения у окружающих и зачастую выглядит маловероятно (как смертные, так и ангелы интуитивно чувствуют, что с персонажем явно что-то не так). Это добавляет +1 дайс к любым попыткам узнать о персонаже больше – и, вероятно, понять, что он не тот, за кого себя выдаёт.

Как только новое Прикрытие обретает пятый уровень, оно начинает гармонично вписываться в жизнь демона. С этого момента любые попытки изучить личность демона получают штраф -3.

### **Продажа души**

Наконец, демонам известен и другой способ приобретения новой личности. Вместо переписывания отдельных элементов собственной личности демоны выторговывают у смертных их души. Если человек соглашается отдать демону свою душу, Вселенная буквально забывает о существовании этого смертного. Никто не помнит, что он действительно существовал.

С точки зрения законов Вселенной, такая зияющая дыра в реальности просто не может находиться в физическом мире. Это означает, что Вселенная должна уничтожить личность этого человека и переписать события так, как если бы он никогда не родился. Однако демон успевает перехитрить систему и занять место человека быстрее, чем Вселенная начнёт реагировать. Таким образом, вся жизнь человека полностью переходит в руки Мятежного.

Для получения чужой души персонаж должен заключить с её хозяином соответствующую сделку. Затем ему остаётся просто коснуться жертвы и вложить пункт Эфира. После этого он проходит проверку Сообразительности + Манипулирования. Новое Прикрытие получает уровень, равный успехам протагониста + его Примуму (с очевидным максимумом, равным 10 уровням). Попытки изучить личность, полученную демоном благодаря такой сделке, получают штраф -3.

Тем не менее, даже если смертный по доброй воле передаёт демону свою душу, он не может наделить протагониста своими воспоминаниями. Многие демоны подолгу следят за жизнью подобных смертных, прежде чем решаются на буквальный перенос своего разума в чужое тело.

### **Ангельские тела**

Ещё более рискованным способом приобретения новых Прикрытий считается захват ангельских тел. Многие демоны называют подобное действие жаргонной фразой “угнать

ангела”. Когда Бог-машина посылает ангела на Землю, как правило, это сопровождается огромными инвестициями сил и времени в Инфраструктуру. Демоны, как и смертные оккультисты, могут предугадать появление ангела, опираясь на всевозможные знамения или видения.

Если с сюжетной точки зрения игрок получает возможность узнать о явлении ангела в мир, он может проникнуть в Инфраструктуру или другое место, где вот-вот должен появиться новый служитель Бога-машины.

После этого он проходит продолжительную проверку Решительности + Примума против Могущества + Грации ангела. Каждый бросок отражает раунд борьбы за новое тело, а целевая сумма успехов равна Прикрытию, которым новая личность должна обеспечить ангела (или демона).

Если игрок успевает накопить целевую сумму успехов первым, он захватывает Прикрытие целиком, однако приобретает Состояние *Подключение*.

Если первым успехи накапливает Рассказчик, ангел пробуждается в новом теле – как правило, с яростью и жаждой крови в своём искусственном разуме.

В любом случае, похищение ангельских тел не должно изображаться как сугубо ментальная деятельность. Опишите, как персонажи передвигаются по комнатам Инфраструктуры, переключают кабели, разбивают шестерни и тому подобное.

### **Множество личностей**

По мере увеличения Примума демон может обзаводиться и альтернативными личностями, фактически создавая по несколько Прикрытий одновременно. Переключиться между Прикрытиями демон может лишь находясь в одиночестве, пока за ним никто не наблюдает. Кроме того, он обязан вложить пункт Эфира и потратить на переключение один раунд.

Атрибуты, Навыки и Специализации демона не меняются, поскольку Прикрытия служат лишь разными воплощениями одной личности. Тем не менее, если изменение в Прикрытии меняет Размер или другие вторичные характеристики, это может наложить определённые модификаторы на стандартные черты демона.

Стоит заметить, что в соответствии с естественными законами Прикрытия беспрерывно стареют, даже когда персонаж ими не пользуется. Впрочем, они не умирают от голода и не нуждаются в другой деятельности вроде пребывания на солнце для поддержания здорового состояния. Речь идёт лишь о том, что для поддержания веры Вселенной в их реальность Прикрытия изменяются так, как изменялись бы тела смертных за соответствующий временной срок.

Преимущества демона меняются лишь в том случае, если речь идёт о физических или социальных качествах, которыми демон *не мог* обладать за пределами этой личности. Например, демон сохраняет Стремительные рефлексy в любом Прикрытии, поскольку эта характеристика отражает скорее уровень подготовки и бдительность протагониста, нежели ловкость и гибкость. С другой стороны, при переходе в новое тело персонаж может получить новых Союзников – и утратить их сразу при выходе из этого тела.

Как бы удивительно это ни прозвучало, раны и большинство Состояний влияют на сущность демона, а не на его плотскую оболочку. Это означает, что за редкими исключениями при смене тел демон сохраняет все полученные Состояния и ранения.

### **Животные и другие диковинки**

Прежде чем вы спросите: *да*, иногда Бог-машина посылает на землю ангелов в телах животных. Или растений. Или предметов, зданий и даже других сверхъестественных существ. Нечеловеческое Прикрытие не наделяет ангела особыми качествами, а потому ангел в теле вампира будет лишь *выглядеть* как кровосос, однако его плоть не станет стремительно увядать на солнце, а организм не будет слабеть от отсутствия свежей крови.

В то же время, такое Прикрытие часто оказывается совершенно недостоверным (иными словами, обладает предельно низкими уровнями), потому что смертные редко готовы поверить, что перед ними вампир, даже если он выглядит и ведёт себя как вампир.

Демоны также могут приобретать (или сохранять после ангельской жизни) Прикрытия, отражающие личности нечеловеческих существ. Опять же, это редко стоит сопутствующего риска, однако демон вполне может попытаться выдать себя за “обычного” оборотня или мага, грамотно сочетая Вторжения и Уловки.

### **Новые Состояния**

Ниже описано несколько Состояний, связанных непосредственно с Прикрытием демона.

#### **Подключение**

Вы подключились к Инфраструктуре Бога-машины – возможно, напрямую, но может быть, косвенным образом. Так или иначе, вы получаете функцию, которую ваш Творец изначально предписывал одному из своих ангелов.

Если вы получаете это Состояние в результате угрозы Прикрытию, вы также приобретаете Состояние *Под подозрением*.

**Избавление:** Завершите задачу ангела (которую вы узнаете автоматически при захвате его тела) или отключите себя от Бога-машины, проникнув в Инфраструктуру. Избавление от этого Состояния награждает вас Ролевой вехой вместо обычной.

#### **Самозванец**

За каждое использование Легенды (то есть получение Навыка или Преимущества через использование своего Прикрытия) вы получаете растущий штраф -1 на все дальнейшие активации этой Легенды.

**Избавление:** Приобретите Навык или Преимущество, которое вы имитируете благодаря Легенде. Избавление от этого Состояния наделяет вас Ролевой вехой вместо обычной.

#### **Разоблачение (постоянное)**

Бог-машина знает, что ваше Прикрытие – не более чем... прикрытие. Когда ясновидцы, ангелы или другие существа используют свои мистические силы в попытке понять, действительно ли вы относитесь к человеческой расе, вы не можете сделать бросок на Прикрытие, чтобы их одурачить.

**Веха:** Вас обнаруживают ангелы – или сам Бог-машина.

**Избавление:** Вы уничтожаете своё Прикрытие.

#### **Предательство (постоянное)**

Один из персонажей, которым вы доверяете, в действительности планирует сдать вас ангелам или Богу-машине. Когда предатель решит это сделать, он получит возможность перекидывать результаты 8, 9 и 10 на любых бросках, направленных против вас.

**Веха:** Предатель ставит вас под удар или мешает вашим собственным планам.

**Избавление:** Вы убиваете предателя, убеждаете его работать на вас или просто приобретаете новое Прикрытие.

#### **Преследование (постоянное)**

Бог-машина посылает по вашему следу одного могущественного ангела (рангом от 4 до 5), либо от трёх до пяти более слабых ангелов (рангом 2–3), либо просто 10-15 смертных культистов. Эти антагонисты знают, где вы в последний раз нарушили своё Прикрытие. Кроме того, они обладают вашим приблизительным описанием.

**Веха:** Вас обнаруживают – и, скорее всего, атакуют.

**Избавление:** Вы убиваете всех преследователей или сбрасываете хвост надёжным и правдоподобным способом.

### Под подозрением

Бог-машина и его агенты подозревают, что с вами что-то не так. Когда ясновидцы, ангелы или другие существа, служащие Богу-машине, используют свои мистические силы в попытке понять, действительно ли вы являетесь человеком, вы получаете штраф -3 к попытке их обмануть.

**Избавление:** Вы убеждаете своих противников, что вы простой человек, *не* прибегая к защитной проверке Прикрытия

### Остракизм

Вы привлекли слишком много внимания. Другие демоны получают штраф -2 к проверкам Прикрытия, когда находятся рядом с вами.

**Избавление:** Вы получаете очко Прикрытия или убеждаете другого демона помочь вам, несмотря на все риски.

### Под наблюдением

В начале каждой главы Рассказчик делает бросок, используя количество дайсов, равное 10 – вашему Прикрытию. Успехи, полученные в начале каждой игровой сессии, складываются. Как только Рассказчик набирает число успехов, равное вашему Прикрытию, вы избавляетесь от этого Состояния и становитесь жертвой Преследования.

**Избавление:** Вы позволяете Рассказчику набрать успехи и активировать Состояние по описанным выше правилам или находите способ одурачить агентов Бога-машины. В последнем случае вы обнуляете успехи Рассказчика, хотя и не избавляетесь от самого Состояния.

### Новые Преимущества

В целом, демоны могут приобретать большинство Преимуществ, доступных и простым людям – если последнее не нарушает здравого смысла и не противоречит сущности их Прикрытия.

Тем не менее, ниже описана чередка Преимуществ, доступ к которым открыт только протагонистам **Demon: the Descent**.

### Оплот (от • до •••••+, особенности)

**Эффект:** У персонажа есть тайное место, в котором он всегда может скрыться в случае опасности. Хотя этот оплот (нередко именуемый штабом, бункером или явкой) обладает выходом в материальный мир, сам он располагается вне пространства и времени.

Все оплоты отличаются следующими преимуществами.

- **Укрепление:** Оплоты защищены от ангелов. Хотя защита не обладает сроком действия, при наличии времени ангелы вполне могут её сломать.

- **Стазис:** Время внутри оплота не существует. Люди и демоны, зашедшие внутрь, не способны состариться или умереть от голода. С другой стороны, это означает, что они не способны исцелять раны, а *смертные*, проводившие в оплоте демона количество дней, равное их Решительности + Самообладанию, должны пройти проверку Рассудка со штрафом -2.

- **Неприметность:** Окружающим трудно заметить даже единственный вход в оплот, расположенный в материальном мире. Любые попытки найти этот вход – включая магические средства поиска – получают штраф, равный этому Преимуществу.

Отдельные очки оплота можно вкладывать в следующие эффекты:

- **Арсенал (от • до •••••):** Один раз за сессию вы можете достать в оплоте оружие, рейтинг урона которого равен очкам Арсенала, или сразу два оружия, рейтинг урона

которого равен Арсеналу -1. Более того, вы можете достать практически любое количество оружия, рейтинг урона которого равен Арсеналу -2. Только Рассказчик может разрешить или запретить наличие определённого оружия в таком арсенале.

**Отсутствие Сумрака (•):** В пределах оплота Сумрака просто не существует.

**Самоуничтожение (•):** Персонаж может уничтожить оплот, нанеся всем присутствующим по очку летального урона за уровень Преимущества. Более того, выжившие должны успеть выйти из рушащегося оплота за раунд. В обратном случае оплот исчезает из этой Вселенной, забирая с собой души вопящих жертв.

**Связь с Прикрытием (••):** Оплот привязан к определённой личности демона. Когда персонаж действует от лица другого Прикрытия, этого оплота просто не существует. Более того, оплот обновляется всякий раз, когда демон меняет текущее Прикрытие на другое. Далеко не один Мятежный использовал это преимущество для избавления от улик.

**Люк (••):** Когда персонаж заходит в оплот, дверь в физический мир исчезает. Она появляется только в тот момент, когда персонаж собирается выйти.

**Лёгкий доступ (•••):** Вложив пункт Эфира, персонаж может превратить любую дверь материального мира во вход, ведущий в его оплот.

### **Настоящий профессионал (••)**

**Эффект:** Персонаж может использовать Состояние своей Программы дважды за сессию.

### **Двойная программа (••)**

**Эффект:** Как нетрудно понять из названия, демон следует сразу двум Программам. Он получает оба Состояния, связанные с выбранными Программами.

### **Культисты (от •• до •••••)**

**Эффект:** Ваш персонаж сколотил вокруг себя смертный культ. Второй уровень этого Преимущества предполагает, что культ служит вам, но не считает демоном вас самого. Вероятнее всего, культисты верят, что ваш персонаж просто заслужил уважение тайного лидера культа. Даже его мистические способности представляют собой лишь “дар нашего общего повелителя”. В целом такие культисты способны заменить Ресурсы, Союзников или Персонал 3 уровня один раз за историю.

На третьем уровне Преимущества культисты осознают, что персонаж сам принадлежит к демонической расе, однако считают его служителем более могущественного повелителя (будь он Дьяволом, Богом или кем-либо ещё). Такие культисты готовы выполнять сложные поручения, однако не станут причинять настоящий вред другим людям. В дополнение к преимуществам второго уровня, один раз за главу они могут добавить +3 дайса к попытке демона совершить действие, в котором могла бы пригодиться сторонняя помощь.

Четвёртый уровень Преимущества заставляет культистов поверить в могущество протагониста. Такие смертные будут рисковать практически всем ради благосклонности своего повелителя, хотя они и не станут выполнять по-настоящему самоубийственные или аморальные поручения.

Наконец, пятый уровень позволяет демону окружить себя стигматиками и другими людьми, обладающими Сверхъестественными Преимуществами. Подробнее такие смертные будут рассматриваться далее в этой книге.

### **Взломанная Инфраструктура (от • до •••)**

**Эффект:** Демону удалось взломать небольшую часть Инфраструктуры. В начале главы он может проникнуть в эту Инфраструктуру, чтобы автоматически пополнить запас

Эфира на число очков, равное этому Преимуществу. Если он не делает этого в пределах главы, Эфир накапливается в отдельном резерве до максимального значения 10.

#### **Чудовищный облик (от • до ••••, стиль)**

**Эффект:** Персонаж обладает особенно мощным телом.

**Модификация (•):** Демонический облик протагониста получает одну дополнительную Модификацию.

**Технологическое достижение (••):** Демонический облик протагониста получает одну дополнительную Технологию.

**Реактивный импульс (•••):** Демонический облик протагониста получает один дополнительный Двигатель.

**Сдвоенный процессор (••••):** Демонический облик протагониста получает один дополнительный процесс.

#### **Гибкая трансформация (•)**

**Эффект:** При частичном превращении персонаж может использовать по две части своего настоящего тела за каждое очко Эфира.

## Уловки

Уловками называются обходные пути, позволяющие демону игнорировать законы самого мироздания. Стоит заметить, что Уловки не имеют ничего общего с заклинаниями. Они не требуют ритуалов, жертвоприношений или даже особых знаний. Как и буквальные обходные пути, бреши или лазейки, Уловки *уже* существуют в мире Бога-машины.

Демону просто нужно знать, где они располагаются.

### Столкновение воли

Если Уловка, Вторжение или другая способность демона вступает в противоречие с мистическими силами других оккультных существ (будь это демоны, маги или кто-либо ещё), каждый участник конфликта проходит проверку своей Сверхъестественной характеристики (например, Примума, Силы крови или Азота), добавляя к ней уровень задействованной способности.

Если способность определённого существа не обладает отдельными уровнями (как это происходит в случае с демонами), к Сверхъестественной характеристике добавляется ключевой Атрибут, отвечающий за эту способность.

### Система

Как и многие другие явления в мире Бога-машины, Уловки подразделяются на четыре общие категории. Трудно сказать, почему Бог-машина тяготеет к этой священной цифре, однако ни один демон не слышал о существовании пятой (или любой другой) группы Уловок.

Некоторые демоны предпочитают называть Уловки более академическим термином “*musica universalis*”, или “музыка вселенной”. Это название отражает более поэтическое изображение Уловок не как запасных путей, позволяющих обходить законы природы, а как вечной музыки, которую демоны могут изменять в соответствии со своим внутренним ритмом.

Всего существует четыре группы Уловок.

- **Мирские** уловки помогают демону избегать чужого внимания. На концептуальном уровне они воплощают образы *маскировки*, *сокрытия* и *подделки*. Особой близостью к ним отличаются Психопомпы.

- **Инструментальные** уловки позволяют влиять на предметы и механизмы. Они воплощают образы *времени*, *точности* и *эффективности*. Чаще всего ими пользуются Стражи.

- **Вокальные** уловки влияют на разум людей и других существ, наделённых мышлением. Они связаны с *пониманием*, *откровениями* и *общением*. Их часто используют Вестники.

- **Какофонические** уловки несут в мир хаос и дисгармонию. Их концепции связаны с *разрушением*, *обновлением* и *энтропией*. Едва ли следует удивляться тому, что их часто считают привилегией Ликвидаторов.

### Создание новых Уловок

Ничто не мешает вам создавать новые Уловки. Ниже приведены общие рекомендации, помогающие это сделать.

- **Отсутствие стоимости:** Уловки никогда не требуют расхода Воли или Эфира.
- **Скорость:** Уловки всегда выражаются в мгновенных или даже пассивных действиях.
- **Бросок:** Уловки основаны на мягком, а зачастую и попросту незаметном воздействии на окружающий мир. Они всегда предполагают проверки Аккуратности (Ловкости, Сообразительности и Манипулирования) + Навыка любого вида. Уловки не налагают штрафы за использование нетренированных Навыков.

- **Переброс:** В большинстве случаев персонаж, проваливший бросок на использование Уловки, может попытаться воспользоваться ей в следующем же раунде. Тем не менее, он получает штраф -1 за каждую последующую попытку.

- **Безопасность:** За редкими исключениями, Уловки не представляют угрозы для Прикрытия демона.

## Какофонические уловки

### Синдром наблюдателя

Синдром наблюдателя, известный социологам и под другими названиями, заключается в том, что чем больше людей бездействуют, наблюдая за определённым событием, тем сложнее другим людям заставить себя вмешаться. Неудивительно, что эту Уловку проще использовать посреди толпы. Если демон обращается к этой Уловке в помещении или другом месте, в котором находится менее десяти человек, проверка активации получает штраф -2.

**Бросок:** Манипулирование + Запугивание

**Действие:** пассивное

**Успех:** Ближайшее нападение на противника или даже невинную жертву на глазах у толпы заставляет смертных бездействовать (или хотя бы убежать). Тем не менее, никто не попытается вмешаться и остановить демона.

**Исключительный успех:** Свидетели нападения даже не запомнят, что произошло.

### Причина и следствие

Также известный как “Эффект бабочки”, закон причины и следствия предполагает, что каждое действие – даже самое незначительное – всегда оставляет след в этом мире. И иногда этот след оказывается куда весомее, чем ожидал человек, совершивший само действие.

**Бросок:** Сообразительность + любой Навык

**Действие:** мгновенное

В случае провала игрок проходит проверку Прикрытия с модификатором +1.

**Успех:** Игрок объясняет, какое действие совершает демон и – в качестве отдельного результата – чего он хочет добиться. И действие, и результат могут не обладать логической связью. Тем не менее, если демону удастся совершить заявленное действие, успехи влияют на достижение результата, с которым это действие никак не связано.

Например, персонаж может обнаружить, что ему необходимо заглянуть в кошелёк определённого человека на улице, однако у него не хватает навыков воровства. В этом случае игрок может заявить, что он подходит к людям, стоящим на остановке, и вовлекает их в обсуждение политических событий. Одновременно с этим он прибегает к Уловке *Причина и следствие*, надеясь, что в случае успеха политический спор поможет ему заглянуть в кошелёк прохожего.

Игрок делает бросок на Сообразительность + Политику и добивается четырёх успехов. Прохожий отвлекается на обсуждение политики, спотыкается и падает. Его кошелёк скользит к демону по тротуару. Ни действие, ни результат не были связаны, однако демон получил именно то, к чему стремился с самого начала.

### Воспламенение

**Бросок:** Сообразительность + Наука

**Действие:** мгновенное

Демон наделяет объект повышенной воспламеняемостью. Он не загорится сам по себе, однако спички или сигареты будет достаточно, чтобы его поджечь.



### **Ледяное спокойствие**

**Бросок:** Манипулирование + Эмпатия – самый высокий показатель Самообладания в группе

**Действие:** мгновенное

**Успех:** Все участники спора или сражения прекращают агрессивные действия. Если схватка уже началась, участникам придётся вложить по очку Воли, чтобы возобновить её.

### **Оглушение**

**Бросок:** Манипулирование + Медицина – Выносливость

**Действие:** мгновенное

**Успех:** До конца сцены жертва получает Состояние или Помеху *Оглушение* (в зависимости от того, что подходит ситуации больше).

### **Адвокат дьявола**

**Бросок:** Манипулирование + Обман – самая высокая Решительность в группе

**Действие:** мгновенное

**Успех:** Игрок направляет эту Уловку одновременно против жертвы и определённой группы. Жертва начинает оспаривать решение, предложенное участниками группы, даже если оно абсолютно логично и выгодно для неё лично.

### **Колебание**

**Бросок:** Манипулирование + Запугивание – Решительность

**Действие:** пассивное

Демон изменяет Инициативу жертвы по собственному усмотрению.

### **Безмолвие**

**Бросок:** Ловкость + Рукопашный бой – Защита

**Действие:** пассивное

**Успех:** Рукопашная хватка не производит ни звука до тех пор, пока любой из участников не достанет оружие *или* пока не пройдёт число раундов, равное полученным успехам.

### **Просто царапина**

**Бросок:** Сообразительность + Медицина

**Действие:** пассивное

Урон от одной конкретной атаки падает до 1 очка. В случае исключительного успеха он обнуляется полностью.

### **Нокаут**

**Бросок:** Ловкость + Рукопашный бой – Defense

**Действие:** мгновенное

Вместо причинения физического вреда удар демона оглушает жертву. Она остаётся без сознания до тех пор, пока либо не пройдёт определённое время (которое выбирает демон), либо демон не совершит определённое действие (например, “пока я не выйду из здания”). Тем не менее, если жертву найдут другие люди, они смогут пробудить её раньше срока.

В случае исключительного успеха попытки пробудить жертву раньше, чем этого пожелает демон, требуют проверки Внушительности + Медицины.

### **Орёл или решка**

**Бросок:** Манипулирование + Наука

**Действие:** мгновенное

Демон предвидит, какой из нескольких вариантов событий произойдёт в ближайшее время. Например, он может понять, в какую сторону посмотрит охранник, когда войдёт в комнату, или будет ли снят предохранитель на автомате военного.

В случае исключительного успеха Рассказчик может позволить (но может и запретить) демону выбрать конкретный результат действия. Например, он не только определяет победителя при игре в кости, но и определяет, какие именно результаты выпадут на костях.

### Случайная находка

**Бросок:** Манипулирование + Оккультизм

**Действие:** мгновенное

Благодаря неожиданному везению демон обходит преграду или узнаёт определённую информацию. Рассказчики, внимание: вы не обязаны удовлетворять любой запрос ваших игроков. Речь идёт лишь о том, что *время от времени* демону будет невероятно везти. Он не может совершать невозможные действия одно за другим, не придавая этому никакого значения.

### Бессердечный наёмник

**Бросок:** Ловкость + Огнестрельное оружие

**Действие:** мгновенное

Демон использует правила Грязной драки, даже если по правилам её не должно было произойти в текущей ситуации. Более того, он убивает число противников, равное полученным успехам + рейтингу урона оружия. Например, при получении четырёх успехов и наличии пистолета, наносящего +2 очка летального урона, демон убивает шесть человек.

Если Рассказчик считает, что враги слишком сильны для использования этой силы, проверки стрельбы со стороны персонажа проходят с преимуществом снова-восемь.

В случае исключительного успеха персонаж убивает количество целей, равное числу пуль в его обойме (а не полученным успехам).

### Не отступать

**Бросок:** Манипулирование + Рукопашный бой против Решительности + Сверхъестественной характеристики жертвы

**Действие:** мгновенное

**Успех:** Все участники схватки начинают сражаться насмерть, не принимая никаких капитуляций и не пытаясь сдаться. До конца сцены они неуязвимы к Помехе *Избит*.

### На здоровье

**Бросок:** Сообразительность + Медицина

**Действие:** мгновенное

**Успех:** Выберите один из трёх эффектов:

- раненый избавляется от всего тупого урона за 15 минут
- раненый исцеляет все летальные раны за одну ночь
- весь аггравированный урон смягчается до летального

**Исключительный успех:** Выберите одну из трёх альтернативных опций:

- раненый всё так же избавляется от всего тупого урона за 15 минут
- раненый исцеляет летальный урон за час
- раненый устраняет по очку аггравированного урона за каждый успех демона или за каждое очко его Примума – в зависимости от того, что *ниже*.

## Сырьё

**Бросок:** Манипулирование + Ремесло

**Действие:** мгновенное

Демон разбирает предмет на части и призывает к себе другой объект того же Размера. Новый объект появляется рядом с демоном в пределах часа.

## Саботаж

**Бросок:** Ловкость + Ремесло

**Действие:** мгновенное

**Успех:** Механизм ломается до тех пор, пока кто-нибудь его не починит. Обычно починка не вызывает особых проблем и требует накопления трёх успехов в продолжительном действии.

## Вдребезги

**Бросок:** Сообразительность + Ремесло

**Действие:** мгновенное

Персонаж автоматически разбивает предмет вдребезги. Если он обладал Прочностью выше 2, эта Уловка грозит нарушением Прикрытия.

## Подозрительный взгляд

**Бросок:** Манипулирование + Обман – Решительность

**Действие:** мгновенное

Одна жертва чувствует недоверие к другой. Если вы используете систему Социального маневрирования, отношения между обоими персонажами падает на одну стадию. В обратном случае вторая жертва получает при общении с первой штраф к Социальным проверкам, равный успехам демона.

## Избранник сердца

**Бросок:** Сообразительность + Эмпатия

**Действие:** мгновенное

Демон гарантирует, что в ближайшее время судьба сведёт его с персонажем, обладающим определённой Добродетелью, Навыком, родом занятий, Состоянием или Преимуществом.

## Инструментальные уловки

### Засада

**Бросок:** Сообразительность + Скрытность

**Действие:** мгновенное

Жертвы автоматически проваливают проверку реакции на внезапное нападение.

### Сбой прицела

**Бросок:** Манипулирование + Огнестрельное оружие

**Действие:** мгновенное

До окончания схватки любой из участников автоматически промахивается, если только не тратит раунд на прицеливание.

## Скачивание знаний

**Бросок:** Сообразительность + Компьютер

**Действие:** мгновенное

Персонаж распределяет успехи между любыми Навыками по своему выбору. Он может использовать их только несколько раз, точное число которых равно ему Примуму. Неизрасходованные броски теряются по окончании сцены.

### **Эффективность**

**Бросок:** Сообразительность + Образование

**Действие:** пассивное

Демон выполняет продолжительные действия за половину времени.

### **Эллипсы**

**Бросок:** Манипулирование + Экспрессия

**Действие:** мгновенное

Жертва настолько погружается в свою текущую деятельность, что любые проверки восприятия для неё сводятся к броскам на удачу. Эффект пресекается по окончании сцены.

### **Заморозка активов**

**Бросок:** Манипулирование + Образование – Ресурсы жертвы

**Действие:** мгновенное

**Успех:** В пределах 24 часов жертва не может пользоваться деньгами.

### **Точка опоры**

**Бросок:** Сообразительность + Наука

**Действие:** мгновенное

Предмет отбрасывает на несколько ярдов, точное число которых равно успехам, полученным демоном. При грамотном использовании такой предмет можно сбросить на скользкую поверхность, где он продолжит движение в заданном направлении.

### **Равноценные знания**

**Бросок:** Сообразительность + Образование

**Действие:** мгновенное

**Успех:** Персонаж меняет местами значения двух Навыков. Как только он использует каждый из них по одному разу, значения вернутся на свои места.

### **Как свои пять пальцев**

**Бросок:** Сообразительность + Ремесло

**Действие:** мгновенное

Демон интуитивно чувствует строение здания, инструмента или механизма как если бы он сам его проектировал. В случае с инструментами он получает бонус экипировки, равный уровню своего Примума. Бонус действует до окончания сцены.

В случае со строениями демон не способен потеряться внутри здания и получает бонус Инициативы, равный своему Примуму, к любым сражениям в его пределах. Кроме того, персонаж узнаёт все секретные двери, потайные туннели и обходные пути, если только их не создавали уже после возведения здания в частном порядке.

### **Теория и практика**

**Бросок:** Манипулирование + Образование – Интеллект жертвы

**Действие:** мгновенное

Демон лишает жертву возможности использовать печатный текст, карты и даже Всемирную паутину. Прежде всего, это устраняет бонусы за использование текстов (такие как Преимущество *Библиотека*). Кроме того, при выполнении продолжительных действий, связанных с использованием чужих знаний (вроде создания инструментов по чертежам) жертва должна набрать на несколько успехов больше. Это число успехов равно успехам самого демона.

### **Меня здесь нет**

**Бросок:** Сообразительность + Экспрессия

**Действие:** пассивное

Демон вызывает у себя в сознании умиротворяющий звук, который напоминает ему о лучших временах. Успехи, полученные при обращении к этой Уловке, добавляются в качестве бонуса к проверкам сопротивления попыткам, запугиванию или мистическим силам, влияющим на эмоции и сознание. Бонус действует лишь однократно.

### **Инерция**

**Бросок:** Сообразительность + Наука

**Действие:** пассивное

Если демон выполняет действие, похожее на предыдущее (например, наносит повторный удар), он получает бонус, равный успехам, набранным в предыдущем действии.

### **Чутьё на враждебность**

**Бросок:** Сообразительность + Обман

**Действие:** мгновенное

Демон интуитивно чувствует, представляет ли для него угрозу каждый новый индивид, которого он встречает на протяжении сцены. Попытки заставить персонажа врасплох проваливаются автоматически, а в случае боевых действий протагонист добавляет свой Примум к проверкам Инициативы.

При желании демон может сосредоточить эту Уловку не на себе, а на другом индивиде. В этом случае он узнаёт об угрозах, нависающих над его союзником, а не над ним.

Исключительный успех при использовании этой Уловки позволяет демоническому персонажу автоматически получать максимальную Инициативу в схватках.

### **Мне с этим работать**

**Бросок:** Сообразительность + Ремесло

**Действие:** мгновенное

Демон повышает эффективность любых инструментов на количество успехов до максимума (+3 или +5 в случае исключительного успеха).

### **Рикошет**

**Бросок:** Манипулирование + Оккультизм – Решительность, Самообладание или Выносливость жертвы (по выбору Рассказчика)

**Действие:** мгновенное

Если демону что-либо угрожает, он может автоматически приписать результат ближайшей неодушевлённой цели. Например, выстрел противника может разбить окно рядом с протагонистом. Эта Уловка представляет угрозу для Прикрытия демона, хотя и предоставляет +1 дайс к соответствующей проверке.

### **Первый удар**

**Бросок:** Сообразительность + Рукопашный бой

**Действие:** пассивное

В первом раунде схватки персонаж действует первым, вне зависимости от полученной Инициативы. В случае исключительного успеха он пользуется этим преимуществом до конца сцены.

### **Синтез**

**Бросок:** Сообразительность + Расследование

**Действие:** мгновенное

Персонаж замечает все изменения, коснувшиеся текущей локации за последнее время. Например, он может понять, что недавно из этой квартиры украли книгу или что под ковёр подбросили определённый предмет. Эта Уловка не способна преодолеть магические эффекты, призванные изменить прошлое (например, демон не сможет узнать, что украли из комнаты, если преступником был оккультист, обученный скрывать свои злодеяния магическим образом).

Персонаж узнаёт только о самых последних событиях. Если он хочет узнать о более ранних изменениях, ему следует воспользоваться Синтезом несколько раз, получая по -1 дайсу за каждую последующую попытку.

### **Окольцовка**

**Бросок:** Ловкость + Экспрессия

**Действие:** мгновенное

Демон помечает цель – будь это человек, здание или предмет – невидимой меткой. На протяжении нескольких дней, равных Примуму протагониста, он сможет найти эту цель, где бы та ни оказалась.

В случае исключительного успеха одно ближайшее действие, связанное с помеченной целью, получает бонус, равный Примуму персонажа.

### **Детские игрушки**

**Бросок:** Манипулирование + Ремесло

**Действие:** мгновенное

Демон понижает бонус экипировки, который предоставляет тот или иной инструмент, на число полученных успехов.

### **Затупление**

**Бросок:** Сообразительность + Холодное оружие

**Действие:** пассивное

Персонаж должен активировать эту силу до того, как противник попытается нанести ему удар. В случае успеха демон либо превращает урон от ближайшего удара в тупой, либо не получает урона, наносимого рейтингом оружия. Исключительный успех позволяет воспользоваться обоими преимуществами.

### **Мирские уловки**

#### **Алиби**

**Бросок:** Манипулирование + Скрытность

**Действие:** мгновенное

Демон копирует тело, которое он занимает в текущий момент, и оставляет его у всего на виду. Этот дубликат ведёт себя так же, как оригинал, однако он не способен выполнять сложные действия (и в сущности, не способен проходить какие-либо проверки).

Тем не менее, до конца сцены “настоящее” тело демона может совершать любые действия, не рискуя своим Прикрытием.

### **Лицензия**

**Бросок:** Манипулирование + Запугивание – самый высокий Интеллект среди присутствующих жертв

**Действие:** мгновенное

Демон показывает окружающим любой личный предмет, заставляя жертв поверить в то, что это лицензия, пропуск или жетон.

## Яйцо кукушки

**Бросок:** Ловкость + Кража

**Действие:** мгновенное

Демон забирает любой предмет и кладёт с ним другой, обладающий хотя бы отдалённым сходством с оригиналом. Никто не заметит подмены *по меньшей мере* до начала следующей сцены. Возможно, на обнаружение подмены жертвам понадобится куда больше времени. Последнее, как обычно, определяет Рассказчик.

## Диверсия

**Бросок:** Манипулирование + Экспрессия

**Действие:** мгновенное

Демон заставляет несколько жертв (максимальное число которых равно его Примуму) посмотреть в другую сторону и не оборачиваться, пока их внимание не привлечёт по-настоящему громкий шум.

## Мы не встречались?

**Бросок:** Манипулирование + Обман – Решительность

**Действие:** мгновенное

Жертве кажется, что она уже встречала протагониста и получила огромное удовольствие от знакомства. Тем не менее, ей не удаётся вспомнить, как именно проходила встреча.

## Навязчивая мелодия

**Бросок:** Манипулирование + Экспрессия – Самообладание

**Действие:** мгновенное

Демон внедряет в сознание жертвы мотив, который начинает крутиться у неё в голове, отвлекая от других мыслей. Любое продолжительное действие в текущей сцене будет требовать от жертвы накопления дополнительных успехов в размере успехов, полученных демоном при обращении к этой Уловке.

Кроме того, жертва получает штраф к восприятию, равный Примуму демона.

## Самоподобные воспоминания

**Бросок:** Манипулирование + Обман – Решительность

**Действие:** мгновенное

Все свидетели преступления или другого действия, совершённого демоном в последней сцене, будут рассказывать одну и ту же историю. Демон может определить приблизительную суть этой истории, однако она не должна звучать чересчур абсурдно.

## Кража личности

**Бросок:** Манипулирование + Обман

**Действие:** мгновенное

Лицо, манеры и прочие черты демона начинают походить на соответствующие характеристики жертвы. Более того, демон приобретает доступ к Социальным Преимуществам жертвы (наподобие Слуг, Союзников и Ресурсов) на количество часов, равное полученным успехам.

На протяжении этого времени жертва находится в ступоре. Она может спать или бродить по родному дому с отсутствующим выражением лица, однако она не сможет объяснить окружающим, что происходит.

## Беседа

**Бросок:** Манипулирование + Коммуникабельность

**Действие:** мгновенное

На протяжении сцены демон может общаться с другим индивидом, не опасаясь, что содержание его беседы подслушают окружающие. Тем не менее, эта способность не защищает от магических средств прослушки.

### **Всегда под рукой**

**Бросок:** Ловкость + Кража

**Действие:** мгновенное

Демон призывает небольшой предмет, который появляется у него в кармане или внешнем контейнере, содержимое которого никто не проверял в пределах текущей сцены. Если кто-либо уже заглядывал в такой контейнер и видел, что в нём не было искомого предмета, демон не может заставить его появиться. Бонус экипировки такого предмета равен Примуму демона.

В пределах одной главы демон может использовать эту Уловку лишь несколько раз. Точное число использований равно его Примуму. После этого Уловка начинает угрожать Прикрытию протагониста.

### **Вмешательство**

**Бросок:** Манипулирование + Обман

**Действие:** мгновенное

До конца сцены демон налагает на попытки ангелов обнаружить его штраф, равный полученным успехам.

### **На самом видном месте**

**Бросок:** Сообразительность + Кража

**Действие:** мгновенное

Если демон ищет определённый предмет, а тот спрятан в пределах 250 квадратных футов от него, персонаж интуитивно понимает, где находится искомый объект.

### **Живой диктофон**

**Бросок:** Манипулирование + Расследование

**Действие:** мгновенное

Демон превращает жертву в своего рода живой диктофон. Он определяет, когда начнётся запись: сейчас или определённое время спустя (например, “через двенадцать часов” или “со следующей сцены”). После начала записи жертва начнёт впитывать в себя информацию, услышанную на протяжении нескольких сцен. Точное число сцен равно Примуму демона. После этого персонаж должен коснуться своего “диктофона”, чтобы скачать информацию.

### **Лицо в толпе**

**Бросок:** Сообразительность + Скрытность

**Действие:** мгновенное

До тех пор, пока персонаж находится в окружении хотя бы десяти человек и не предпринимает никаких провокационных действий, любые попытки его заметить автоматически проваливаются.

### **Бессмыслица**

**Бросок:** Манипулирование + Образование

**Действие:** мгновенное

Жертва теряет возможность понимать любой язык до конца сцены. Помимо прочего, это налагает свой отпечаток на её психике, заставляя пройти проверку Решительности + Самообладания на получение *Потрясения*.



### **Его здесь не было**

**Бросок:** Манипулирование + Скрытность – самая высокая Решительность, встречающаяся у свидетелей

**Действие:** мгновенное

Свидетели забывают о том, что они видели демона, пока не встретятся с ним вновь. В последнем случае они проходят проверку Сообразительности + Решительности – Примума и в случае успеха вспоминают, что делал протагонист в той забытой сцене.

### **Бритва Оккама**

**Бросок:** Манипулирование + Убеждение

**Действие:** мгновенное

Если в пределах сцены Прикрытие демона окажется под угрозой, он сможет добавить к его проверке свой Примум.

### **Переодевание**

**Бросок:** Манипулирование + Обман

**Действие:** мгновенное

В пределах раунда одежда протагониста меняется на другую. Демон меняет только сам тип одежды: например, он не сможет избавить её от пятен грязи, крови и краски.

### **Небытие**

**Бросок:** Манипулирование + Обман – Самообладание жертвы

**Действие:** мгновенное

До окончания сцены весь мир отказывается признавать существование жертвы как определённой личности. Для всех она становится “просто каким-то человеком”. Если она показывает идентификационные удостоверения, её начинают подозревать в похищении этих бумаг у “законного владельца”.

### **Без следа**

**Бросок:** Манипулирование + Расследование

**Действие:** мгновенное

Мир “забывает”, что персонаж был в определённом месте. Отпечатки пальцев, следы рук и ног и другие биологические материалы наподобие крови или чешуек кожи – всё это пропадает бесследно.

### **Вокальные уловки**

#### **Сквозь толпу**

**Бросок:** Манипулирование + Обман

**Действие:** мгновенное

Демон произносит короткую фразу, которую услышит только один индивид, находящийся в его поле зрения. Если у демона под рукой есть телескоп или другое оптическое приспособление, позволяющее видеть по-настоящему далёкие цели, он может передавать послания даже на таком расстоянии.

### **Дрессировка**

**Бросок:** Манипулирование + Знание животных

**Действие:** мгновенное

Демон отдаёт животному приказ, которому оно обязано подчиниться. Тем не менее, животное не станет выполнять то, что полностью противоречит его сути.

### **Четвероногий посланник**

**Бросок:** Манипулирование + Знание животных

**Действие:** мгновенное

Демон передаёт животному послание, которое оно должно передать другому индивиду. Найдя свою цель, животное пытается озвучить то, что сказал демон, любыми доступными способами (писком, карканьем, лаем и так далее).

### **Аренда знаний**

**Бросок:** Манипулирование + подходящий Навык

**Действие:** пассивное

Демон передаёт союзнику один из своих Навыков, включая доступные Специализации. Этот бонус вступает в силу лишь один раз.

### **Известное заблуждение**

**Бросок:** Манипулирование + Наука

**Действие:** пассивное

Человечеству не впервой исказить научные знания. Например, большинство людей убеждены, что они используют только 10% своего мозга. Многие верят, что полёт шмеля невозможно объяснить с аэродинамической точки зрения. Некоторые полагают, что сотовый телефон способен поджечь пары бензина.

Демоны вполне могут подбросить человечеству ещё пару “фактов”, в которые будет верить практически каждый. Однако хитрость заключается в том, что демоны могут сделать эти заблуждения реальными – до определённой степени.

Прибегая к этой Уловке, демон озвучивает заблуждение, которое должно помешать жертве выполнить определённое действие. Как только она попытается совершить его, демон наложит на соответствующую проверку штраф, равный полученным успехам или своему Примуму – в зависимости от того, что *больше*.

### **Подслушивание**

**Бросок:** Сообразительность + Эмпатия

**Действие:** мгновенное

До тех пор, пока демон видит хотя бы половину участников разговора, он понимает суть каждой произнесённой фразы, даже если не слышит её или не знает соответствующего языка. Тем не менее, он не слышит самих слов и не может процитировать их в дальнейшем.

### **Это все знают**

**Бросок:** Манипулирование + Обман

**Действие:** мгновенное

Демон придумывает сплетню и рассказывает её одному человеку по своему выбору. Сплетня должна касаться жертвы, знакомой этому индивиду. Услышав новые “факты” о жертве, человек начинает рассказывать их своим друзьям. Вскоре все начинают верить в историю, придуманную Мятежным.

С игромеханической точки зрения это наделяет жертву определённым Состоянием (не обязательно негативным). Жертва может избавиться от этого Состояния, только проведя в изоляции от окружающих число дней, равное Примуму протагониста.

### **Поиск утечки**

**Бросок:** Сообразительность + Эмпатия

**Действие:** мгновенное

Персонаж узнаёт, кто из присутствующих больше всего готов поговорить на определённую тему. Он добавляет успехи, полученные при активации этой Уловки, к ближайшей Социальной проверке, связанной с этим человеком.

### **Оговорка по Фрейду**

**Бросок:** Манипулирование + Эмпатия (иногда за вычетом Самообладания жертвы)

**Действие:** мгновенное

Услышав определённый вопрос или намёк, жертва этой Уловки отвечает с максимальной честностью, не успевая обдумать, насколько ей это выгодно. С игромеханической точки зрения демон приобретает бонус к проверкам Запугивания и Убеждения, равный успехам, полученным при активации Уловки.

В качестве альтернативной возможности демон может заставить жертву выдать определённую информацию. В этом случае активация Уловки проходит со штрафом в размере Самообладания жертвы.

### **Веление сердца**

**Бросок:** Сообразительность + Эмпатия – Самообладание жертвы

**Действие:** мгновенное

За каждое очко Примума демон узнаёт по одному Стремлению жертвы. Если у него остаются неизрасходованные очки Примума, он узнаёт Порок и Добродетель жертвы.

### **Считалка**

**Бросок:** Манипулирование + Убеждение – Самообладание

**Действие:** пассивное

Демон насвистывает мелодию, говорит начало известной фразы или даже набарабанивает мотив костяшками пальцев. Если в пределах слышимости находится затаившийся противник, он продолжает этот мотив или фразу, невольно выдавая себя.

### **Убывание Меркурия**

**Бросок:** Манипулирование + Обман – самый высокий уровень Сообразительности среди жертв

**Действие:** мгновенное

В астрологии убывание Меркурия считается знаком грядущего непонимания между людьми. Прибегнув к этой Уловке, демон прерывает контакт между говорящими. Более точный эффект будет зависеть целиком от контекста.

### **Муза**

**Бросок:** Манипулирование + Экспрессия – Решительность жертвы

**Действие:** мгновенное

Жертву охватывает чувство, вызванное демоном. Это может быть всё что угодно, от творческого вдохновения до желания выйти на улицу или как следует перекусить. Обратите внимание, что эта Уловка не заставляет жертву подчиниться. В то же время, если персонаж старается уговорить жертву поддаться своим желаниям, он получает бонус, равный своему Примуму.

### **Повторяющиеся галлюцинации**

**Бросок:** Манипулирование + Оккультизм – Решительность жертвы

**Действие:** мгновенное

Демон касается жертвы, вдыхая в неё череду кошмарных видений. На протяжении нескольких дней, точное число которых равняется Примуму демона, жертва будет страдать от необъяснимых галлюцинаций. Каждый из этих дней станет для Рассудка или другой этической характеристики жертвы переломным моментом.

Переживая галлюцинации, жертва получает штраф к Социальным и Ментальным действиям, равный Примуму демона.

#### **Социальная динамика**

**Бросок:** Сообразительность + Коммуникабельность

**Действие:** мгновенное

Демон интуитивно чувствует, кто считается лидером в определённой группе, кто кого уважает и кто кому должен. Социальные проверки, в которых может помочь подобное знание, получают бонус в размере Примума персонажа.

#### **Особое послание**

**Бросок:** Манипулирование + Экспрессия

**Действие:** мгновенное

Демон наполняет произведение искусства особым смыслом, понять который может лишь определённая личность. Когда этот индивид увидит или услышит произведение искусства, он автоматически приобретёт понимание тех фактов, которые хотел передать ему демон.

#### **Вавилонская башня**

**Бросок:** Манипулирование + Коммуникабельность

**Действие:** мгновенное

Все персонажи в пределах 100 футов за каждый уровень Примума, которым располагает протагонист, утрачивают возможность понимать как устную, так и письменную речь.

#### **Световая иллюзия**

**Бросок:** Манипулирование + Расследование – Сообразительность жертвы

**Действие:** мгновенное

Жертва видит определённого человека или объект иначе, чем он выглядит в действительности. Как вариант, он может увидеть то, чего на самом деле не существует. Демон может определить только общую суть видения (например, “он видит какого-то человека вместо своей дочери”), однако точная суть иллюзии зависит от восприятия жертвы.

#### **Никому нельзя верить**

**Бросок:** Манипулирование + Обман – Решительность жертвы

**Действие:** мгновенное

До конца дня жертва утрачивает доступ к Преимуществам наподобие Персонала, Наставника, Контактов, Союзников, Настоящего друга, Клуба любителей и других Преимуществ такого рода.

#### **Голос из машины**

**Бросок:** Сообразительность + Ремесло

**Действие:** мгновенное

Демон вслушивается в голос Бога-машины и узнаёт о его планах в текущей области. В целом эффект зависит от информации, которую предоставит протагонисту Рассказчик, однако практическое использование таких сведений наделяет героя +3 дайсами к соответствующим проверкам.

К сожалению для персонажа, при использовании этой Уловки он должен пройти проверку Прикрытия с бонусом +1.

## Шифр

Шифрами называются комбинации из Уловов. Хотя с практической точки зрения каждый шифр наделяет демонов уникальными способностями, Мятажные ценят шифры совсем по другой причине. У каждого персонажа есть ровно один индивидуальный шифр, состоящий из четырёх Уловов. Разгадав шифр, демон осознаёт свою истинную сущность и – предположительно – завершает Сошествие.

В момент Падения демон узнаёт только одну из Уловов своего шифра. Три другие ему предстоит найти в ходе Сошествия. Каждая из Уловов, записанных в шифр, называется ключом. Обнаружение очередного ключа вызывает у демона чувство внутреннего обновления и изменения. Наткнувшись на новый ключ, некоторые демоны погружаются в размышления о своей жизни и могут не выходить из дома по несколько дней или даже недель.

Как уже говорилось, в начале игры демон интуитивно узнаёт свой первый ключ. Три другие определяет Рассказчик. В целом при создании шифра Рассказчик должен продумать три следующих аспекта:

- Три недостающих ключа.
- Комбинации Уловов, которыми наделяет протагониста каждый новый ключ. Подобные комбинации называются Сплетениями. При полностью разгаданном шифре персонаж должен обладать тремя отдельными Сплетениями.
- Тайну, касающуюся личности персонажа. Её демон сможет узнать сразу по обретении четвёртого ключа.

## Эффекты ключей

Хотя большинство демонов называют Уловки простыми лазейками в фундаментальных законах природы, истина заключается в том, что знание Уловов наделяет демона пониманием самого мироздания. Соединяя Уловки, близкие лично ему – те самые четыре ключа, составляющий шифр, – демон начинает лучше понимать свою роль в этом мире.

Скомбинированные Уловки, также известные как Сплетения, сохраняют свои эффекты, однако требуют от демона лишь одного мгновенного (а иногда и пассивного) действия. Конкретного списка таких гибридных эффектов не существует: их должен определить Рассказчик, хотя ему и рекомендуется обговорить конечный результат с игроком.

Например, если игрок выбирает *Веление сердца* в качестве стартового ключа, а Рассказчик решает, что вторым ключом будут служить *Повторяющиеся галлюцинации*, то сразу по обретении второго ключа персонаж сможет использовать обе Уловки вместе (например, вызывая у жертвы кошмары простым касанием или создавая другие эффекты, которые Рассказчик сочтёт подходящими).

Разрабатывая Сплетения, опирайтесь на следующие принципы:

- Сплетения требуют лишь мгновенного действия (или даже пассивного, если все составные ключи основаны на пассивных Уловках).
- Сплетения отражают личность самого демона. В этом смысле вам будет удобно отталкиваться от Программы, которой следует персонаж.
- Запас дайсов, необходимый для активации Сплетения, комбинирует Атрибут одного ключа и Навык другого.
- Сплетения, влияющие на других персонажей, всегда дают жертвам шанс на сопротивление.

## Последний секрет

Последний ключ шифра не обязательно означает, что персонаж достигает Ада или заканчивает игру по каким-либо другим причинам. Тем не менее, он открывает разуму персонажа техногностическую истину – своего рода откровение, говорящее ему что-то об истинной природе реальности и Бога-машины. Если угодно, считайте последний ключ своего рода кодом, который не должен был знать никто, кроме самой Великой машины.

### **Ключи в игре**

Когда персонаж осваивает очередную Уловку, он может попытаться пристроить её к своему шифру. Это означает, что игрок открыто объявляет, что проверяет новую Уловку на предмет её соответствия своему личному шифру. Он вкладывает очко Эфира и проходит обычную проверку активации.

Если догадка протагониста оказалась верной, Рассказчик признаёт, что новая Уловка действительно была составной частью шифра. В этом случае демон автоматически повышает Примум на один уровень и получает возможность использовать Сплетение.

В обратном случае герой получает Веху и проходит проверку на получение временного Сбоя. Кроме того, его тело переживает короткий момент перегрузки, которая наносит ему летальный урон в размере собственного Примума.

Если Уловка действительно была частью шифра, однако не следующим ключом (например, если она была третьим ключом, в то время как персонаж всё ещё ищет второй), демон приобретает три Вехи, но получает агgravированный урон вместо летального, а игрок делает бросок на получение постоянного Сбоя. С другой стороны, теперь игрок будет знать, что он нашёл один из последних ключей.

### **Поиск ключей**

Всякий раз, когда персонаж получает Веху при взаимодействии с ангелами, демонами, стигматиками или Богом-машиной, игрок делает бросок на Интеллект + Сообразительность своего персонажа. Если при этом Мятежный следовал своей Программе, этот бросок получает бонус в размере Примума.

В случае успеха персонаж начинает интуитивно чувствовать сущность своего шифра. На практическом уровне это означает, что игрок может задать Рассказчику один из следующих вопросов. Обратите внимание, что вопросы следует задавать по порядку.

1. У меня уже есть новый ключ, просто я об этом не знаю?
2. На каком Атрибуте основан этот ключ?
3. К какой категории относится Уловка, соответствующая моему ключу?
4. Как называется эта Уловка?

Исключительный успех позволяет задать два вопроса подряд.

## Вторжения

В отличие от Уловок, любое Вторжение предполагает буквальное вмешательство в работу мироздания. Для грамотного Вторжения демон прибегает к одной из известных ему Уловок, однако вкладывает в неё хотя бы один пункт Эфира (иногда в сочетании с Волей) и добивается других, куда более внушительных результатов. Последнее упомянуто неслучайно: Вторжения не “усиливают” Уловки, а служат полностью самостоятельными способностями. Тем не менее, для их освоения персонаж должен обладать знанием Уловок, тематически связанных с сущностью этих Вторжений.

Говоря простым языком, для освоения нового вида Вторжения персонаж должен обладать доступом хотя бы к одной Уловке, тематически связанной с предполагаемыми результатами Вторжения. Например, если Вторжение предполагает влияние на эмоции жертвы, демону может потребоваться для начала освоить Уловку *Веление сердца*.

Тем не менее, Вторжения не обладают конкретными требованиями к наличию тех или иных Уловок. Просто следите за тем, чтобы при освоении нового вида Вторжения персонаж обладал хотя бы одной тематически подходящей Уловкой.

Кроме того, учтите, что *каждое* Вторжение угрожает Прикрытию демона, хотя игрок может вложить очко Воли, чтобы избежать соответствующей проверки.

### Создание новых Вторжений

- **Стоимость:** Любое Вторжение требует траты хотя бы 1 пункта Эфира, а иногда и Воли.
- **Действия:** Многие Вторжения отличаются продолжительным характером и требуют соответствующих проверок.
- **Угроза Прикрытию:** Любое Вторжение угрожает Прикрытию (хотя персонаж может вложить очко Воли, чтобы избежать сопутствующей проверки Сообразительности + Манипулирования). Тем не менее, если Вторжение требует продолжительного действия, угроза Прикрытию возникает только в последнем раунде.
- **Бросок:** Поскольку Вторжение предполагает буквальное подчинение мироздания, оно всегда основано на Атрибутах Воздействия (Силе, Интеллекте или Внушительности) + подходящем Навыке + Примуме.
- **Переброс:** В случае провала демон может попробовать возобновить Вторжение уже в следующем раунде без каких-либо штрафов. Тем не менее, ему придётся снова вложить очки Эфира (а иногда – Воли).

### Притягательная аура

**Бросок:** Внушительность + Коммуникабельность + Примум

**Действие:** продолжительное (сумма успехов равна Воле жертвы, каждый бросок отражает раунд воздействия)

**Стоимость:** 1 очко Эфира за раунд

Жертва получает буквальную зависимость от присутствия демона. Куда бы ни пошёл персонаж, она всюду старается быть рядом с ним.

### Недуг

**Бросок:** Сила + Медицина + Примум против Выносливости или Решительности + Сверхъестественной характеристики жертвы

**Действие:** мгновенное

**Стоимость:** 1 очко Эфира

Демон накладывает на жертву негативное Состояние или Помеху. Примерами могут служить Безумие, Отравление, Немота и другие эффекты подобного рода. Игрок может уточнить, как будет проявляться это Состояние: например, какой запах будет исходить от жертвы или как изменится её голос. Состояние остаётся в силе до тех пор, пока его не снимет сам демон.

### Золотые союзники

**Бросок:** Интеллект + Коммуникабельность + Примум

**Действие:** продолжительное (целевая сумма успехов равна количеству перераспределяемых очков; каждый бросок отражает час оккультной работы).

**Стоимость:** 1 очко Эфира

Демон обменивает одни Социальные Преимущества на другие.

### Оживление

**Бросок:** Внушительность + Ремесло + Примум

**Действие:** мгновенное

**Стоимость:** 1 очко Эфира

Демон приводит в движение неодушевлённый объект, будь это машина, статуя или человеческий труп. Большинство неодушевлённых объектов обладают чрезвычайно низкой Скоростью (около 5), хотя трупы могут отличаться и большей подвижностью (Скорость 8), а машины способны двигаться со своей Безопасной скоростью.

Оживлённые предметы получают суммарное число Атрибутов, равное их Структуре. Перераспределите эти очки между Могуществом, Грацией и Соппротивлением объекта.

Оживлённые трупы (но не другие объекты) приобретают по 1 очку Могущества и Грации + 2 очка Соппротивления бесплатно. Кроме того, демон распределяет между их Атрибутами добавочную сумму очков, равную успехам Вторжения + своему Примуму.

Оживление утрачивает свою силу по окончании сцены.

### За ширмой

**Бросок:** Интеллект + Компьютер + Примум

**Действие:** мгновенное

**Стоимость:** 2 очка Эфира

Демон пропадает из своей текущей локации и перемещается в Инфраструктуру Бога-машины. Он должен назвать приблизительное расстояние и общий тип Инфраструктуры. Если в указанном месте Инфраструктуры нет, демон появляется в другой, находящейся поблизости от предполагаемой точки назначения.

К сожалению для персонажа, он получает Состояние *Под подозрением*, если только не добивается исключительного успеха.

### Силовое лечение

**Бросок:** Сила + Медицина + Примум

**Действие:** мгновенное

**Стоимость:** 1 очко Эфира

Демон разбивает ближайший предмет вдребезги, взамен получая возможность либо избавить союзника от тупого урона целиком, либо устранить летальный урон в размере Структуры разрушенного объекта. В качестве альтернативного варианта демон смягчает аггравированный урон до летального (после чего может снова использовать Силовое лечение для устранения уже этого типа урона).

### Глубокие карманы

**Бросок:** Сила + Кража + Примум

**Действие:** мгновенное

**Стоимость:** 1 очко Эфира

Демон дотрагивается до любого контейнера (будь это ваза, сундук или что-либо иное) и призывает в него любой предмет, который он смог бы удерживать одной рукой.



### Проклятый дом

**Бросок:** Внушительность + Скрытность + Примум

**Действие:** мгновенное

**Стоимость:** 1 очко Эфира

Демон сливается со строением и начинает видеть всё, что происходит внутри. Он слышит все телефонные звонки, проходящие внутри здания, и читает данные, полученные через Интернет местными пользователями. Хотя его физическое тело растворяется в стенах здания, он может появляться в зеркалах в виде призрачного силуэта или разговаривать с посетителями строения в качестве бесплотного голоса.

Кроме того, в пределах строения он способен прибегать к любым известным Уловкам и проводить любые Вторжения. Проверки Прикрытия в этих случаях получают бонус +3. Тем не менее, каждый день, проведённый в здании, вызывает отдельную проверку Прикрытия.

### Дезинтеграция

**Бросок:** Сила + Рукопашный бой + Примум

**Действие:** пассивное

**Стоимость:** 1 очко Эфира + 1 ещё одно очко, если Прочность объекта превышает Примум демона.

Объект разлетается на части – возможно, обрушивая другие объекты, опиравшиеся на него.

### Эхо смерти

**Бросок:** Сила + Рукопашный бой + Примум

**Действие:** продолжительное (число успехов равно очкам летального урона, которые необходимо нанести для убийства жертвы; каждый бросок отражает раунд Вторжения)

**Стоимость:** 2 очка Эфира

Демон накапливает успехи в размере летального урона, которые необходимо нанести для убийства жертвы. Обратите внимание, что обычно эта сумма равна *удвоенному* запасу Здоровья противника, поскольку нанесение летального урона последней клетке Здоровья лишь вызывает кровотечение, а не убивает жертву. Иными словами, стандартный противник, обладающий Выносливостью 2, умрёт только при накоплении 14 успехов (а не семи).

Накопив успехи, демон должен коснуться противника, сделав бросок на Ловкость + Рукопашный бой – Защиту жертвы. В случае успеха он заставляет противника рухнуть замертво.

### Эфемерное тело

**Бросок:** Сила + Окультизм + Примум – Защита жертвы

**Действие:** мгновенное

**Стоимость:** 1 очко Эфира

Демон создаёт себе Прикрытие из спиритического вещества, из которого состоят духи и привидения. Для этого ему необходимо набрать сырьё, в роли которого выступает Корпус настоящего призрака или духа. За каждое очко Прикрытия, которым хочет наделить себя демон, ему нужно набрать по четыре уровня Корпуса. Хотя бы половину этого Корпуса необходимо извлечь из тела того существа, которым хочет казаться демон. Иными словами, протагонист не может создать Прикрытие в виде духа, поглотив тело призрака.

Для извлечения Корпуса демон может использовать это Вторжение (или любое похожее). Таким образом, Эфемерное тело можно использовать для простого убийства призраков или духов – даже в тех случаях, когда демон не собирается создавать Прикрытие.

Набрав Корпус, демон принимает свой истинный облик и проходит продолжительную проверку Ловкости + Ремесла. Каждый бросок отражает час работы, а целевое число успехов равно удвоенному значению Прикрытия, которое собирается создать персонаж.

Закончив операцию, демон создаёт себе новое Прикрытие, которое существует в Сумраке. Несмотря на использование эфемерного тела, демон не получает доступа к Эссенции. Для активации мистических сил он по-прежнему вкладывает Эфир.

#### **Тебя все ненавидят**

**Бросок:** Интеллект + Запугивание + Примум

**Действие:** мгновенное

**Стоимость:** 1 очко Эфира

Демон накладывает на жертву Состояние *Застенчивость*. Любые Социальные действия такой жертвы сводятся к броску на удачу, а в случае Социального маневрирования она понижает все отношения до враждебного уровня.

#### **Предсказание**

**Бросок:** Интеллект + Оккультизм + Примум

**Действие:** продолжительное (всего нужно набрать сумму успехов, равную Здоровью жертвы; один бросок занимает раунд)

**Стоимость:** 1 очко Эфира

Персонаж извлекает из живого существа ещё тёплые органы и предсказывает по ним будущее. На игровом уровне это принимает форму одного из следующих эффектов.

Прежде всего, Рассказчик может просто озвучить игроку важную информацию о грядущих событиях. Кроме того, он может наделить персонажа Состоянием *Информированность*. Наконец, игрок может получить запас дайсов, равный удвоенному значению своего Примума. Он сможет добавлять эти дайсы в качестве бонуса к проверкам, связанным с использованием полученных сведений.

#### **Новые отношения**

**Бросок:** Внушительность + Эмпатия + Примум

**Действие:** продолжительное (требуется от 5 до 10 успехов; каждый бросок отражает час Вторжения)

**Стоимость:** 1 очко Эфира

Персонаж либо создаёт тесные отношения между двумя людьми, которые никогда не встречались (что требует накопления пяти успехов), либо изменяет уже существующие отношения (что повышает сумму успехов до десяти). В качестве одного из участников этих отношений демон может выбрать себя: в этом случае попытки узнать что-нибудь об истинной личности демона проходят со штрафом -3.

Новые отношения сохраняют силу на протяжении нескольких дней, точное число которых равняется Примуму демона.

#### **Четыре минуты назад**

**Бросок:** Интеллект + Скрытность + Примум

**Действие:** мгновенное

**Стоимость:** 2 очка Эфира

Персонаж отматывает события на четыре минуты назад. Всё, что произошло за это время, остаётся в силе, однако приобретает другие причинно-следственные отношения. Например, если персонаж кого-то убил прежде, чем отмотать время назад, жертва всё равно будет убита – просто кем-то другим.

Тем не менее, сам персонаж избавляется от всего, что принесли ему эти четыре минуты. Если его ранили, он восстанавливает потерянные очки Здоровья. Если он исчерпал запас Воли, он получает его назад. К сожалению для персонажа, это касается и

Вех, опыта и других положительных эффектов, которых он добился в уничтоженном варианте будущего.

### **Застывшее время**

**Бросок:** Интеллект + Наука + Примум – Выносливость жертвы

**Действие:** мгновенное

**Стоимость:** 1 очко Эфира

Просто взглянув на жертву, демон меняет её восприятие времени. Ей кажется, что мир вокруг неё движется в бешеном темпе. В то же время, для окружающих она сама выглядит как живая статуя, неспособная даже пошевелиться.

Эффект длится несколько раундов (в случае схватки) или минут (в мирных условиях), равных Примуму демона.

### **Гало**

**Бросок:** Внушительность + Медицина + Примум

**Действие:** мгновенное

**Стоимость:** 2 очка Эфира

Персонаж накладывает на окружающую область Состояние *Мягкий свет*. Все, кто находится в этой области, избавляются от одного очка тупого урона каждые пять минут и от очка летального – каждый час. Проверки Медицины получают бонус в размере Примума демона. В то же время, всякий, кто останавливается в этой области для передышки, чувствует необъяснимую тягу ко сну. Такой человек проходит проверку Решительности + Сообразительности: если ему не удаётся набрать больше успехов, чем получил демон при активации этой силы, он засыпает.

Свет продолжает светить до окончания сцены.

### **Адское пламя**

**Бросок:** Внушительность + Огнестрельное оружие + Примум

**Действие:** пассивное

**Стоимость:** 1 очко Эфира

До окончания сцены одно огнестрельное оружие по выбору демона наносит аггривированный урон вместо летального.

### **Адские гончие**

**Бросок:** Интеллект + Знание животных + Примум

**Действие:** мгновенное

**Стоимость:** Сумма очков Эфира, равная Размеру животного

Животное мутирует в криптида. Описание криптидов можно будет увидеть далее в этой книге. Оно сохраняет свой облик, однако мех приобретает блестящий металлический оттенок, глаза начинают походить на стёкла, а дыхание сменяется тяжёлым механическим гулом.

Криптид может общаться с демоном напрямую, позволяя тому скачивать информацию из его памяти обычным касанием. Для поддержания жизни криптида демон обязан ежедневно расходовать по очку Эфира за каждый пункт его Размера.

### **Пожар**

**Бросок:** Сила + Наука + Примум

**Действие:** пассивное

**Стоимость:** 1 очко Эфира + 1 очко Эфира за каждый раунд, на протяжении которого демон хочет защитить себя от повреждений

Демон окружает себя языками синего пламени. Он может метать струи огня в противников, используя их как оружие с дистанцией 5/10/15. Проверка атаки требует

броска на Ловкость + Атлетику – Защиту противника. Рейтинг урона равен Примуму демона.

Если персонаж случайно (или намеренно) воспаляет вокруг себя столько объектов, что ему самому начинает грозить опасность, он может вложить пункт Эфира, чтобы наделить себя неуязвимостью к этому – и только этому – пламени. Защита действует только один раунд.

### **Вызов стигматы**

**Бросок:** Внушительность + Оккультизм + Примум

**Действие:** продолжительное (целевая сумма успехов равна Рассудку жертвы; каждый бросок отражает раунд Вторжения)

**Стоимость:** 1 очко Эфира

Как только игрок набирает целевую сумму успехов, жертва начинает видеть внутренние процессы Вселенной, фактически приобретая Мистическое чутьё на агентов Бога-машины. При желании демон может использовать Социальное маневрирование, чтобы превратить стигматика в своего агента.

### **Живая тень**

**Бросок:** Интеллект + Скрытность + Примум

**Действие:** мгновенное

**Стоимость:** 1 очко Эфира

Персонаж становится живой тенью *другого существа*. Он не способен что-либо говорить, как и действовать самостоятельно в целом. Для того чтобы вернуть себе свободу действий, персонаж должен отсоединиться от жертвы усилием воли.

### **Слияние**

**Бросок:** Сила + Оккультизм + Примум

**Действие:** мгновенное

**Стоимость:** 1 очко Эфира от каждого участника.

Это Вторжение работает только при добровольном сотрудничестве нескольких демонов. Каждый участник Слияния вкладывает по очку Эфира и определяет, какие черты его демонического облика достанутся персонажу, проводящему Вторжение. После этого основной участник приобретает все аспекты демонической формы своих союзников. Более того, он получает все пункты Эфира, вложенные в это Вторжение. Тем не менее, для возвращения в человеческий облик он должен вложить равнозначное число пунктов Эфира.

### **Невероятное убийство**

**Бросок:** Интеллект + Образование + Примум против Внушительности + Сверхъестественной характеристики жертвы

**Действие:** мгновенное

**Стоимость:** 1 очко Эфира

Демон проклинает жертву, заставляя само мироздание убить её в следующей сцене. Технически это Вторжение представляет собой атаку, использующую правило Грязной драки.

Если жертвой становится сверхъестественное существо или человек, в сохранности которого заинтересована сама судьба (или Бог-машина), это Вторжение действует немного иначе. В этом случае на протяжении ближайшей боевой сцены, в которой демон попытается убить жертву самостоятельно, все атаки протагониста получают дополнительный рейтинг урона, равный его Примуму.

### Игра слов

**Бросок:** Внушительность + Экспрессия + Примум

**Действие:** пассивное

**Стоимость:** 2 очка Эфира

Одна и та же комбинация звуков может иметь совершенно разные значения даже в пределах одного языка. Например, с фонетической точки зрения английское слово “*paym*” может предполагать как глагол “*write*”, так и наречие “*right*” или существительное “*rite*”. Испанское выражение “*Está esposado*” может означать как “Он женат”, так и “Он в наручниках”. Играя на разном восприятии слов, демон может изменять сущность грядущих событий.

Ниже приведено только несколько вариантов проведения этого Вторжения. Вы вольны придумывать собственные варианты – само собой, обсуждая их со своим Рассказчиком.

- **Урон:** Жертва получает по очку урона за каждый успех. Например, если англоязычная жертва заявит, что собирается “*take a shot*” в значении “выпить шот крепкого алкоголя”, демон может заставить её “*take a shot*” в значении “схлопотать пулю”).

- **Обезвреживание:** Демон лишает жертву возможности действовать в этой сцене. Примером может быть та же игра с испанским “*Está esposado*”.

- **Странное поведение:** Жертва собирается что-нибудь записать (“*write*”), однако спустя мгновение обнаруживает, что она проводит таинственный ритуал (“*rite*”).

Во всех случаях, кроме нанесения прямого урона, Игра слов длится на протяжении нескольких часов, равных полученным успехам + Примуму демона.

### Одержимость

**Бросок:** Интеллект + Убеждение + Примум против Решительности жертвы

**Действие:** мгновенное

**Стоимость:** 1 очко Эфира

Демон полностью контролирует поведение жертвы, фактически занимая её тело. За каждые 12 часов, проведённые в чужом теле, он делает по одному броску на Прикрытие.

### Кровавый дождь

**Бросок:** Сила + Оккультизм + Примум

**Действие:** мгновенное

**Стоимость:** 3 очка Эфира

Демон создаёт Экстремальные погодные условия, уровень которых равен Примуму (с максимальным значением 4).

### Воскрешение мёртвых

**Бросок:** Внушительность + Медицина + Примум

**Действие:** продолжительное (каждый бросок занимает день, целевое число успехов зависит от трупы)

**Стоимость:** 1 очко Эфира за день

Персонаж должен набрать сумму успехов, равную 10 + количеству дней, прошедших со смерти покойного. Если тело успели забальзамировать, добавьте ещё пять успехов. Если демон убил жертву лично, базовые 10 успехов не требуются. По завершении Вторжения персонаж проходит проверку Прикрытия со штраф -1 за каждый день, проведённый за оживлением.

### Обрушение Инфраструктуры

**Бросок:** Внушительность + Знание улиц + Примум

**Действие:** продолжительное (всего требуется 10 успехов, каждый бросок отражает раунд Вторжения)

**Стоимость:** 1 очко Эфира

Демон обрушивает Инфраструктуру. Здание рушится, земля содрогается, а машины взрываются. Демон оказывается *Под наблюдением*. Если он задерживается на месте преступления на количество раундов, превышающее 10 – его собственный Примум, вместо этого он получает Состояние *Преследование*.

### **Возвращение к действительности**

**Бросок:** Внушительность + Образование + Примум

**Действие:** мгновенное

**Стоимость:** 3 очка Эфира

Любые сущности, связанные с Богом-машиной (от ангелов до стигматиков), находящиеся рядом с демоном в пределах 4 ярдов за каждое очко Примума, утрачивают способность использовать Нумина или Уловки. Демоны также лишаются возможности тратить Эфир, однако они всё ещё могут принимать свои истинные обличья.

### **Мятеж**

**Бросок:** Внушительность + Убеждение + Примум

**Действие:** мгновенное

**Стоимость:** 1 очко Эфира

Персонаж накладывает на толпу Помеху *Мятеж*. Это означает, что каждый раунд любые персонажи, не являющиеся изначальной частью толпы, проходят проверку Выносливости + Атлетики в качестве пассивного действия. Провал наносит им по два очка тупого урона из-за толкучки, порезов или ударов.

### **Взлом ворот**

**Бросок:** Сила + Оккультизм + Примум

**Действие:** продолжительное (требуется три успеха, каждый бросок отражает раунд Вторжения)

**Стоимость:** 1 очко Эфира

Демон раскрывает врата, ведущие в другой мир – будь это Чаша, Тень, Астральное царство или Загробный мир. Персонаж может удерживать врата раскрытыми на протяжении раундов, равных своему Примуму. Если он хочет удерживать их после этого срока, ему придётся вкладывать по очку Эфира за раунд.

### **Проповедь**

**Бросок:** Внушительность + Убеждение + Примум

**Действие:** продолжительное (целевая сумма успехов равна Рассудку жертвы; один бросок отражает дневную проповедь или долгую речь; в любом случае, за день персонаж может пройти только одну проверку)

**Стоимость:** 1 очко Эфира за каждую проповедь

Демон произносит речь, достойную Нагорной проповеди Иисуса Христа. Все, кто слышат слова демона, принимают их если не за чистую монету, то за полезные нравственные ориентиры. Демон может накапливать успехи, полученные после каждой речи, чтобы в конце концов изменить этические взгляды жертвы.

После того как игрок накапливает число успехов, равное Рассудку жертвы (или самому высокому показателю Рассудка в толпе), слушатели начинают чувствовать подсознательное желание поступить так, как говорит демон. Это не означает, что они *обязаны* выполнять волю демона, однако совершение подобных действий не вызовет у них проверок Рассудка, к чему бы ни призывал Мятежный.

### Карцер

**Бросок:** Сила + Окультизм + Примум – Решительность + Сверхъестественная характеристика жертвы

**Действие:** мгновенное

**Стоимость:** 1 очко Эфира

Демон переносит сознание жертвы в небытие, в котором нет ни света, ни тьмы, ни звука, ни ощущений. Даже если жертва будет кричать, всё вокруг неё будет исполнено загробной тишины. За каждый час, проведённый в подобном состоянии, жертва проходит по одной проверке Рассудка. Всего Вторжение длится по одному часу за каждый уровень Примума, хотя протагонист может прекратить эту пытку ранее.

### Подставное лицо

**Бросок:** Внушительность + Экспрессия + Примум против Самообладания + Сверхъестественной характеристики жертвы

**Действие:** мгновенное

**Стоимость:** 1 очко Эфира

Величайший страх каждого демона заключается в том, что весь мир перестанет верить в его Прикрытие, и ангелы явятся на порог его дома. По этой причине некоторые демоны обращаются к этому Вторжению, заставляя ангелов искать другого человека.

*Подставное лицо* требует простого касания. В момент прикосновения к телу жертвы демон решает, какую из своих характерных черт он хочет ей передать. С этого момента при нарушении Прикрытия ангелы будут искать жертву, а не самого Мятежного. Вторжение сохраняет силу на протяжении нескольких дней, точное число которых равно Примуму персонажа.

### Стимулы и реакции

**Бросок:** Интеллект + Эмпатия + Примум против Решительности + Сверхъестественной характеристики жертвы

**Действие:** пассивное

**Стоимость:** 1 очко Эфира

Демон выбирает одно из действий, совершённых жертвой у него на глазах. С этого момента он может вкладывать по очку Эфира, заставляя её повторять это действие раз за разом. Для вызова подобной реакции персонаж должен находиться не более чем в 20 ярдах от жертвы. Эффект сохраняет силу в течение недели.

### Призыв

**Бросок:** Внушительность + Знание улиц + Примум

**Действие:** мгновенное

**Стоимость:** 1 очко Эфира в день

Демон призывает к себе любого человека, которого он встречал когда-либо в жизни. Жертва не понимает, что движется к демону, однако что бы она ни предпринимала, каким-то образом судьба заносит её в то же место, в котором находится протагонист. Если жертва находится в другой части света, за каждый день её вынужденного путешествия демон должен вкладывать по очку Эфира.

### Рой

**Бросок:** Внушительность + Знание животных + Примум

**Действие:** мгновенное

**Стоимость:** 1 очко Эфира

Демон создаёт рой или свору любых животных Размером 1 или меньше. Хорошими вариантами могут служить лягушки, летучие мыши, насекомые, мелкие птицы и т. д. Демон может использовать рой для нападения на одну жертву (в этом случае противник

получает по очку тупых повреждений за каждый уровень Примума из раунда в раунд). В качестве альтернативной возможности он приказывает рою покрыть собой территорию, создавая тем самым Помеху *Свора*.

Нападение роя может стать причиной для переломного момента, особенно в случае с персонажами, страдающими от соответствующих фобий.

### **Быстрое решение**

**Бросок:** Интеллект + Образование + Примум

**Действие:** мгновенное

**Стоимость:** 3 очка Эфира

Персонаж выполняет продолжительное действие за один раунд. Он делает только один бросок. Одного успеха достаточно для выполнения всей задачи. Если персонаж проводит это Вторжение для стремительного разрешения схватки, Рассказчик решает, на чьей стороне преимущество, назначает любые модификаторы, которые кажутся ему разумными, и объявляет по одной боевой проверке за каждого персонажа. Итоги схватки определяются в первом же раунде. Иногда это означает, что некоторые участники схватки должны пройти проверку Рассудка.

Наконец, если это Вторжение проводится для решения состязания, автоматически побеждает персонаж с наибольшим запасом дайсов.

### **Слово**

**Бросок:** Внушительность + Запугивание + Примум – Решительность

**Действие:** мгновенное

**Стоимость:** 1 очко Эфира

Демон отдаёт жертве приказ, которому она подчиняется без малейших колебаний. Среди типичных эффектов особую роль играют три следующих:

- **Урон:** Демон приказывает жертве “обжечься”, “порезаться” или “ударить себя”. За каждый успех демона жертва получает по очку летального урона.

- **Обездвиживание:** Демон приказывает “уснуть” или “замереть”. Жертва не способна двигаться до тех пор, пока этого не захочет протагонист.

- **Действие:** Демон приказывает “танцевать”, “бежать” или “вести машину”. Жертва исполняет приказ до тех пор, пока не совершит все необходимые действия или не рухнет на землю без сил.

Во всех случаях, кроме нанесения прямого урона, Слово длится на протяжении нескольких часов, равных полученным успехам + Примуму демона.



## **Глава третья:**

### **Особые правила и системы**

Даже замаскированный под человека, демон никогда не становится смертным по-настоящему. Безусловно, медицинский осмотр его тела не выявит ничего необычного. Ни один врач не сможет найти “демонический ген”, который была бы не в силах объяснить наука. Более того, человеческие тела демонов требуют всего, что нужно и простым людям: от воздуха до еды. Они стареют и увядают, даже когда хозяин временно оставляет их, чтобы сменить Прикрытие или принять своё истинное обличье.

Однако некоторые аномалии – как положительные, так и отрицательные – свойственны только демонам и не знакомы никому из людей.

#### **Урон**

Демоны получают урон от тех же источников, которые угрожают и жизни простых людей. Тем не менее, этот урон приписывается самому демону, а не его текущему Прикрытию. Это связано с тем, что Прикрытие представляет собой лишь земную личность Мятежного, а не настоящее тело. Иными словами, если персонаж получает очко урона и переходит в другое Прикрытие, в новом теле он также получит это очко урона.

#### **Полный контроль**

Демоны не подвержены инстинктивным реакциям обычных людей. Это не означает, что они холодны и бесчувственны по своей природе: напротив, многие испытывают сильнейшие переживания и способны чувствовать как величайшую радость от обретения собственной воли, так и сильнейшее горе, боль и лишения.

Тем не менее, Прикрытие демона не показывают никаких эмоций, которые не хотел бы продемонстрировать персонаж. Именно это делает демонов непревзойдёнными мастерами обмана. Любые попытки прочитать эмоциональное состояние демона или поймать его на обмане автоматически оканчиваются провалом. Даже под пытками демон не станет кричать, если только не даст соответствующий приказ своему Прикрытию.

#### **К вопросу о лжи**

Иногда демону бывает выгодно, чтобы его поймали на лжи. Более того, иногда ему нужно, чтобы другие заподозрили ложь в абсолютно правдивых речах.

Всегда, когда демон что-либо говорит, он осознанно “назначает” своё утверждение истинным или ложным. Эти оценочные категории не имеют ничего общего с объективной действительностью. Важно лишь то, что если демон назначил своё утверждение истинным, любые способы распознавания лжи (включая магические) воспримут его слова как истинные. Равным образом, если демону выгодно заставить своего собеседника заколебаться, он может сказать объективную истину, выдав её за ложь.

#### **Природный талант**

Демоны обладают Эйдетической памятью и знанием всех живых языков по праву рождения. Хотя последнее означает, что Мятежные владеют и всеми видами сленга, жаргона и диалектов, их баснословное знание языков не распространяется на мёртвые формы речи и письменности. Это же касается всевозможных магических языков вроде атлантической Высокой речи и Первого наречия духов.

#### **Эфирная душа**

Как правило, демоны сопротивляются магическому давлению с помощью своего Прикрытия. Однако если Мятежному выгодно защититься от колдовства с помощью Примума, он может это сделать, даже не принимая свой истинный облик. Увы, в этом

случае он проходит проверку Прикрытия со штрафом –2. Само собой, в демоническом облике персонаж не проходит такой проверки.

### **Эфирный резонанс**

Вложив очко Эфира, демон может наделить себя чутьём на любые источники эфирной или спиритической энергии до конца сцены. Это позволяет ему засекать предметы, наполненные Эфиром или Эссенцией, а также узнавать, что недавно в пределах текущей локации кто-то тратил эту энергию для активации мистических сил.

Дальность обнаружения таких существ, предметов и эффектов зависит от Примума.

**1–2:** Пять ярдов или одна комната

**3–4:** Пятьдесят ярдов, многоквартирный дом

**5–6:** Пятьсот ярдов, крупный офис

**7–8:** Километр или квартал

**9–10:** Миля, индустриальный комплекс, огромный особняк с прилегающими окрестностями.

## Сбои

Говоря простым языком, Сбои выражаются в неожиданных изменениях в облике, поведении или окружении демона. Их трудно назвать вредоносными по своей природе, однако человек, наблюдающий за Прикрытием демона на протяжении долгого времени, может заметить, что временами от демона пахнет серой или что по его глазам пробегает строка информации.

Временные Сбои длятся только короткое время (зависящее от Примума), в то время как постоянные остаются в силе неограниченный срок.

Основными причинами временных Сбоев служат такие ситуации, как:

- Успех в проверке Прикрытия (по усмотрению Рассказчика)
- Полный провал Инсталляции (см. далее)
- Оглашение.

Причинами постоянных Сбоев могут быть:

- Изменение Примума
- Обычный или полный провал при броске на Прикрытие (по усмотрению Рассказчика).

## Виды Сбоев

Сбои подразделяются на три класса: клейма, привычки и эманации. Каждый из них может принимать вид мелкого, явного или катастрофического Сбоя. По мере увеличения Примума демон начинает страдать от всё более тяжёлых разновидностей Сбоев.

**Клейма** изменяют физическую внешность демона.

• **Мелкие:** Физические отметины и черты, которые не так трудно скрыть. Примерами могут служить неспособность употребления необработанной пищи, запах жжёной меди, изменение цвета волос и так далее.

• **Явные:** Видимые изменения наподобие неестественного цвета волос или родовых пятен в форме оккультных схем.

• **Катастрофические:** Очевидные изменения, которые невозможно объяснить простой генетической аномалией.

**Привычки** влияют на поведение или образ мыслей демона.

• **Мелкие:** Небольшие физические “тики”, которые легко объяснить свидетелям. Примером может служить привычка дотрагиваться до верхней части дверного проёма перед входом в комнату или неспособность пожимать руку правой ладонью.

• **Явные:** Определённые манеры поведения или изменения в речи вроде необходимости сделать шаг назад при встрече с кошкой.

• **Катастрофические:** Очевидные изменения в поведении вроде необходимости общаться пением и стихами.

**Эманации** искажают пространство вокруг самого демона. Они никогда не проявляются у Мятежных, обладающих Примумом ниже 6 уровня. Примерами могут служить левитирующие предметы, необъяснимо громкое эхо от шагов демона или скачки в восприятии времени у всех окружающих.

• **Мелкие** эманации трудно связать с самим демоном.

• **Явные** почти неизбежно привлекают внимание окружающих, однако поддаются рациональному объяснению (“цветок завял от его паршивых духов”).

• **Катастрофические** эманации изменяют сами законы Вселенной и всюду следуют за демоном, мешая ему избегать внимания ошеломлённых свидетелей.

## Проявление

Если определённое правило гласит, что персонаж должен пройти проверку на приобретение Сбоя, игрок делает бросок на Примум своего персонажа (со штрафом –2 в случае постоянного Сбоя). Провал означает, что персонаж получает мелкий Сбой. Успех наделяет его явным Сбоем. Исключительный успех – который по иронии судьбы трудно назвать *успехом* – вызывает катастрофический Сбой.

Временный Сбой может оставаться в силе от одной сцены до месяца.

**Примум    Временный Сбой (выберите наименьший срок)**

- |    |                        |
|----|------------------------|
| 1  | Одна сцена или час     |
| 2  | Две сцены или два часа |
| 3  | Три сцены или три часа |
| 4  | Один день или сессия   |
| 5  | Два дня или две сессии |
| 6  | Три дня или сессии     |
| 7  | Неделя или вся история |
| 8  | Две недели или истории |
| 9  | Три недели или истории |
| 10 | Одна хроника или месяц |

**Избавление от Сбоев**

Самый безопасный способ удаления Сбоя заключается в том, чтобы терпеливо исчерпать срок его действия. Однако если демон не может столько ждать, он должен исправить Сбой вручную. Эту цель можно достичь одним из двух способов: получением нового Прикрытия или буквальным ремонтом.

Приобретение нового Прикрытия автоматически удаляет все временные Сбои, но не постоянные. Буквальный ремонт удаляет и то, и другое, но Бог-машина хорошо знает, какие Инфраструктуры позволяют демонам избавляться от Сбоев. Такие объекты всегда хорошо охраняются, и *по меньшей мере* один Страж из числа ангелов обязательно встретится на пути такого Мятежного.

Ремонт требует от демона проникновения в Инфраструктуру и продолжительной проверки Интеллекта + Выносливости + Примума. Каждый бросок отражает 10 минут работы; всего нужно набрать 4 успеха для устранения мелкого, 8 для явного и 12 для катастрофического Сбоя).

Успех устраняет Сбой целиком. Провал означает, что демон может или вовремя отказаться от ремонта, или завершить его взамен на получение Состояния. Конкретное Состояние определяет Рассказчик.

## **Гаджеты**

Ничто не способно остаться прежним после касания Бога-машины. Люди становятся стигматиками, звери мутируют в криптидов, а неодушевленные предметы приобретают странные и неожиданные черты.

Что касается демонов, то они могут использовать такие предметы, внедряя в них часть своих сил в ходе операции, известной как Инсталляция. Подобные инструменты называются гаджетами и подразделяются на две основные категории: Гаджеты для уловок и Гаджеты для вторжения. Названия говорят сами за себя.

Гаджеты для уловок внешне не отличаются от своей первоначальной формы. Примерами могут служить инструкции по эксплуатации техники, добавляющие солидный бонус к проверкам Образования всех, кто их прочитал, или корпоративные бейджи, заставляющие окружающих верить, что перед ними – видный деятель их компании.

Гаджеты для вторжения обладают неземной или футуристической формой. Винтовка, подвергшаяся такой Инсталляции, может стать гладкой хромированной трубкой, напоминающей бластер из классического научно-фантастического фильма. Камера может принять облик светящегося красного глаза, который движется в воздухе по собственной воле.

## **Инсталляция**

Для создания гаджета демон должен вложить в предмет очко Эфира. При этом он должен определить, какое условие будет приводить гаджет в действие. Условия не должны быть слишком конкретными: например, концепция “Гаджет включается при нападении на хозяина” вполне сработает, как и идея “Гаджет включается, если поднести его к сердцу” – однако замысел “Гаджет включается только в руках моего союзника” привязан к условиям, которые редко формируются в этом мире и потому не подходит для использования при создании гаджета.

Определившись с условием, демон выбирает Уловку или Вторжение, которым он хочет наделить этот предмет. Затем он проходит продолжительную проверку Интеллекта + Ремесла + Примума. При создании Гаджетов для уловок демон должен набрать сумму успехов, равную Структуре предмета, а каждый бросок занимает 15 минут работы. Создание Гаджетов для вторжения удваивает сумму успехов, а бросок занимает час. В случае успеха демон понижает значение Воли на единицу, взамен получая новенький гаджет.

## **Использование гаджета**

Если текущая ситуация удовлетворяет условиям активации гаджета (например, если кто-либо нападает на его хозяина), персонаж может использовать заложенную в него силу. Для этого он проходит проверку Атрибута и Навыка, соответствующего типу гаджета (например, “заговорённый лук” будет требовать проверок Ловкости + Атлетики). Жертвы гаджета получают те же возможности для защиты, которые предполагает и исходная Уловка или Вторжение.

В случае успеха гаджет налагает на жертв или окружающий мир соответствующий эффект: например, открывает врата в иную реальность, лишает противника возможности понимать человеческую речь или отматывает время на четыре минуты назад.

## Сделки

Процесс заключения сделок выглядит на удивление просто. Обе стороны предлагают друг другу определённые блага, которые измеряются в абстрактных бонусах или штрафах, которые будут рассмотрены ниже. В конечном итоге сделка должна предоставить обоим равный числовой результат.

Для формального заключения сделки человек должен подписать его *добровольно и собственноручно*. Это не исключает возможности принуждения. Любые формы влияния или прямого запугивания (например, “Подписывай, или я убью тебя”) допускаются до тех пор, пока смертный самостоятельно принимает решение о подписании сделки.

Носитель, на котором записываются условия сделки, должен быть достаточно твёрдым. Бумага, кожа и даже камень вполне подойдут. Поверхность озера или песок – нет. Прочность такого носителя автоматически повышается на +1 уровень, однако если кому-либо удастся его уничтожить, сделка аннулируется. В этом случае демон пройдёт проверку Прикрытия и утратит одно очко Воли.

Сделки состоят из аспектов, каждый из которых описывает определённое условие договора. Аспекты, также известные как “выгоды”, измеряются на трёх уровнях: малые, умеренные и крупные. Каждый из этих уровней имеет соответствующее значение: от +1 до +3. Если демон покупает саму душу смертного, добавьте +3 очка к стоимости сделки со стороны демона (таким образом, демон должен предоставить смертному куда больше благ и даров).

Сразу по подписании сделки демон тратит от одного до нескольких очков Воли, чтобы формально объявить о своём согласии со всеми условиями. В случае с хорошо сбалансированным соглашением (таким, которое приносит одинаковое количество бонусов демону и человеку) достаточно вложить очко Воли. Если демон получает от сделки больше, чем человек, то за каждый пункт модификатора сделки он вкладывает ещё по одному очку.

Если речь идёт не о простой сделке (“Человек получит X, если демон получит Y”), а о передаче души (наделяющей демона новым Прикрытием), персонаж понижает само значение Воли на единицу вместо того, чтобы вкладывать простое очко.

## Выгоды

### Преимущество (только смертный):

- **Малое:** Новое Преимущество 1-2 уровня или повышение существующего на +1 пункт.
- **Умеренное:** Новое Преимущество 3-4 уровня или повышение существующего на +2 пункта.
- **Крупное:** Новое Преимущество пятого уровня или повышение существующего на +3 пункта.

Обратите внимание, что хотя демон может наделить подобными благами смертного, он не может создавать Преимущества для себя самого.

**Навык (только смертный):** В зависимости от малой, умеренной или крупной выгоды, человек получает от +1 до +3 очков к определённому Навыку. Смертный также приобретает одну Специализацию и может развивать таким образом Навыки до уровней, превышающих пять очков.

**Прикрытие (только демон):** Вероятно, это основная выгода, которую демоны ищут при заключении сделок со смертными.

- **Малое:** Демон получает крохотные элементы личности смертного наподобие отношений с питомцами (собака начнёт следовать за демоном вместо прежнего хозяина). Демон приобретает одно очко Ролевого опыта.

- **Умеренное:** Демон приобретает два очка Ролевого опыта, создавая у себя связь с друзьями и дальними родственниками смертного.

• **Крупное:** Демон либо приобретает три очка Ролевого опыта, либо, по усмотрению Рассказчика, повышает Прикрытие на +1 уровень напрямую. Он получает личное имущество смертного, доверие его лучших друзей и любовь близких родственников.

**Култ (только демон):** Демон приобретает несколько очков Преимущества *Культисты*. Конкретную сумму очков определяет Рассказчик.

**Душа (только демон):** Эти сделки подписываются кровью. Демон получает жизнь, тело и саму сущность смертного. Взамен смертный должен получить по-настоящему колоссальный дар со стороны демона (например, гарантию беспечной жизни для всех его близких до конца их дней).

В условиях сделки должно быть указано, на какой срок обе стороны приобретают свои блага. Это может быть как всего один день, так и целая вечность.

### **Сделки с чудовищами**

Демоны способны заключать сделки с чудовищами, договариваясь об обмене теми же преимуществами, что и при заключении сделок со смертными. Однако, как уже говорилось ранее, получение сверхъестественного Прикрытия не наделяет демона паранормальными силами этих существ. Заняв место вампира, демон ничего не узнает о сверхъестественном коллективе Проклятых, не начнёт пить кровь и не сможет прибегнуть к мистическим Дисциплинам.

Кроме того, если персонаж покупает душу такого создания, он получает аггравированный урон в размере его Сверхъестественной характеристики (наподобие Гнозиса или Древнего зова). По всей видимости, души монстров создают слишком большой всплеск в Эфире Мятежного, причиняя вред его истинной личности.

## Демонический облик

Демон способен принимать как свой истинный, так и человеческий облик, вкладывая в это простое усилие воли.

**Полное превращение:** Демон восстанавливает летальный или тупой урон в размере своего Примума. Он устраняет любые Помехи, связанные с человеческим телом (наподобие Повреждения руки), но не может избавиться от тех, которые связаны с его личностью или разумом.

Персонаж получает очки Эфира в объёме своего Примума. Всякий раз, когда запас Эфира иссякает, персонаж может проходить проверки Примума и восстанавливать очки Эфира в размере полученных успехов (с минимумом в одно очко). Тем не менее, это вызывает проверки Прикрытия со штрафом -2. Если демон проваливает бросок на Прикрытие и получает новое Состояние, он сохраняет его даже по возвращении в человеческую оболочку.

За каждую сцену, на протяжении которой герой остаётся в своей демонической форме, он проходит по отдельной проверке Прикрытия с растущим штрафом -1 (возможно, в дополнение к уже существующему -2).

**Оглашение:** Если у демона не остаётся иного выбора для победы над своими врагами, он может принять свой демонический облик и одновременно уничтожить текущее Прикрытие. В этом случае он получает следующие эффекты – как положительные, так и глубоко отрицательные:

- Прикрытие демона падает до нуля.
- Персонаж автоматически принимает свой истинный облик.
- Примум возрастает до 10, и поскольку этот эффект длится лишь до окончания сцены, он не получает длительных Сбоев. Тем не менее, он проходит проверку Примума (который при любых условиях равен 10) и в случае успеха получает временный Сбой.
- Персонаж восполняет запас Эфира, мгновенно наделяя себя 100 очками этой энергии.
- Демон приобретает все Уловки, связанные с его Инкарнацией, и *любые* Вторжения (без каких-либо ограничений).

По окончании сцены Примум и Эфир возвращаются к нормальному уровню. Персонаж утрачивает все Уловки и Вторжения, полученные благодаря Оглашению. Если у него есть запасные Прикрытия, он может переметнуться в новое тело. В обратном случае он остаётся в своей демонической форме и получает Состояния *Преследование* и *Раскрытие*.

**Частичное превращение:** Демон может наделять себя доступом только к некоторым чертам своего истинного облика, не выходя из Прикрытия. В этом случае он вкладывает по очку Эфира за каждый аспект демонического облика, который он хочет приобрести. В отличие от Полного превращения, такой способ трансформации не восстанавливает демону очков Эфира или Здоровья.

За каждую сцену, на протяжении которой герой использует хоть одну демоническую черту, он делает по отдельному броску на Прикрытие. Тем не менее, он получает бонус к этой проверке, равный числу демонических черт, который он решил *не* задействовать. Например, если протагонист обладает семью демоническими способностями, а обращается только к одной, эта проверка проходит с бонусом +6.

## Демонические способности

Демонические способности, которыми наделяет протагониста его истинный облик, подразделяются на четыре группы: Модификации, Технологии, Двигатели и Процессы.

Модификациями называются небольшие части тела, добавляющие бонус к проверкам Навыков, Атрибутов, Инициативы и некоторых других характеристик.

Технологии представляют собой специализированные имплантаты, которые позволяют демону совершать действия, на которые редко способен обычный человек.

Двигатели изменяют моторную систему демона – например, позволяя ему летать.



Процессы отражают работу внутренних программ, которые часто позволяют демону повлиять на несколько целей одновременно.

В начале игры демон располагает только тремя Модификациями, двумя Технологиями, одним Двигателем и одним Процессом. При достижении третьего уровня Примума 3 он получает четвёртую Модификацию. Примум 6 наделяет его третьей Технологией. Примум 10 открывает доступ ко второму Процессу.

Каждый раз, когда вы повышаете Примум, у вас появляется возможность заменить до двух способностей из одной и той же группы.

### Модификации

**Бронированные пластины:** Демон получает броню 3/2, которая понижает Защиту и Скорость на -1 пункт.

**Ручное лезвие:** Оружие 4Л, налагает штраф -3 к проверкам Инициативы.

**Клыки и когти:** Рейтинг урона 2L. Используется только при заключении противника в захват.

**Электрический взгляд:** Демон буквально видит сигналы, которые испускают электрические приборы. Успешная проверка Интеллекта + Самообладания позволяет ему перехватить любой сигнал и понять смысл заключённой в нём информации.

**Электромагнитное поле:** Вложите очко Эфира и сделайте бросок на Интеллект + Примум. Успех ломает все электронные приборы в пределах пяти радиусов за успех.

**Стремительная атака:** Демон получает бонус +2 к проверкам Инициативы. После успешного нападения на любого противника он может приписать своей Инициативе значение, превышающее Инициативу врага на +1 единицу.

**Огромный размер:** Размер +4.

**Нечеловеческий интеллект:** Проверки Интеллекта получают бонус +2.

**Нечеловеческая сила:** Проверки Силы получают бонус +2.

**Нечеловеческие рефлексy:** Проверки Ловкости получают бонус +2.

**Психическая устойчивость:** Сопротивление мистическим силам проходит с бонусом +2.

**Ночное зрение:** Помимо очевидного эффекта, проверки на обнаружение мелких деталей в темноте получают бонус +2.

**Ручная пушка:** В качестве пассивного действия демон может превратить руку в дальнобойное оружие. Оно стреляет внутренней энергией самого персонажа, а потому никогда не исчерпывает боезапас. Атаки подобным оружием требуют проверки Сообразительности + Огнестрельного оружия. Ручная пушка обладает рейтингом урона 3Л и не снижает Инициативу демона. Кроме того, персонаж может превращать руку в строительный инструмент, получая бонус +2 к соответствующим проверкам.

**Чутьё на ангелов:** Если демон оказывается в локации, в котором кто-либо из ангелов тратил Эссенцию за последние 24 часа, или когда он встречает человека, находящегося под действием ангельского Нумена, он может пройти проверку Сообразительности + Расследования. В случае успеха он понимает, что рядом действует ангел.

**Скользкое тело:** +3 дайса для совершения действий в захвате и Защита +3 при уклонении от захвата. Кроме того, демон может просачиваться в узкие проходы, как если бы его Размер был на -1 уровень меньше.

**Чуткий слух:** Демона невозможно оглушить, а любые проверки восприятия, связанные со слухом, проходят с бонусом +3.

**Шипы:** Персонаж может карабкаться по любым поверхностям и добавляет +3 дайса к проверкам Силы + Атлетики, связанным с лазаньем. За один раунд он поднимается на 20 футов вместо 10. Шипы можно использовать в качестве оружия 1Л.

**Каменное тело:** Демон может вложить очко Эфира, чтобы смягчить аггравированный урон от одной атаки до летального или летальный – до тупого. Демон *не* может смягчать

урон, уже подвергшийся этому эффекту (вложение двух очков Эфира не поможет превратить аггравированный урон в тупой).

### **Технологии**

**Ядовитый плевок:** Демон способен поражать плевком цели, расположенные в 10 ярдах от него. Атака требует проверки Ловкости + Атлетики – Защиты противника. Кислота считается оружием 0А (то есть наносит +0 очков аггравированного урона) и понижает Прочность любой брони на 2 пункта.

**Чтение ауры:** Успешная проверка Сообразительности + Расследования позволяет демону понять эмоциональное состояние человека после мимолётного взгляда на его ауру. С повествовательной точки зрения игрок может задать Рассказчику вопрос наподобие “В каком настроении пребывает мой собеседник?”, “Какой Порок близок этому смертному?” или даже “Кто из присутствующих вызывает у него раздражение?”

**Ядовитый хвост:** Пройдя проверку на Ловкость + Атлетику – Защиту, персонаж вызывает у жертвы Отравление.

**Круговое чутьё:** Демон замечает всё, что находится в пределах 20 футов от него. Это позволяет засекать даже монстров, использующих магические способы маскировки. Тем не менее, для успешного использования Технологии демон должен пройти проверку Сообразительности + Расследования + Примума против Ловкости + Скрытности жертвы. Если жертва использует мистические силы для маскировки, это провоцирует Столкновение воли.

**Ясновидение:** Демон с предельной отчётливостью видит человека, с которым он встречался в пределах последнего месяца, или место, в котором он побывал в пределах того же срока. Если демону приходится выполнять другие действия (включая самозащиту), одновременно продолжая изучать цель с помощью Ясновидения, он получает Состояние *Увлечение*. Оно описано ниже.

**Дьявольские рога:** Персонаж может использовать рога в качестве оружия. Проверка атаки предполагает бросок на Силу + Рукопашный бой. Рога наносят 1Л урона и вызывают Помеху *Ошеломление*.

**Разряд:** Руки демона покрываются электрическим током. Персонаж может подзаряжать электрические предметы. Кроме того, вложив пункт Эфира, он наделяет себя бронёй 2/0, а прикосновение к живому существу наносит последнему 6 очков тупого урона.

**Заземление:** Персонаж не подвержен негативным эффектам, которые может накладывать электричество.

**Природная адаптация:** Персонаж не получает никаких негативных эффектов от погоды и температуры.

**Похищение Эссенции:** Прикоснувшись к жертве и пройдя проверку Сообразительности + Оккультизма + Примума – Решительность противника, персонаж высасывает из жертвы по одному очку Эссенции за успех. Похищенная Эссенция пополняет запас Эфира. По усмотрению Рассказчика, эту силу можно использовать и для поглощения других мистических видов энергии наподобие Пироса или Маны.

**Огнеупорная кожа:** Персонаж неуязвим к пламени.

**Морозная аура:** Вложив пункт Эфира, персонаж окутывает холодом окружающие объекты (в радиусе приблизительного одного небольшого дома). Эффект длится час. Те, кто зайдёт на эту территорию, страдают от Экстремальных погодных условий. Эта Помеха остаётся с ними даже после того, как они покинут локацию.

**Органическая адаптация:** Персонаж сокращает штрафы от негативных Состояний и Помех на -1 пункт.

**Нечеловеческая красота:** +2 к Социальным проверкам, связанным с внешностью персонажа. Кроме того, демон может пройти проверку Внушительности + Запугивания

против Самообладания жертвы, чтобы вызвать у неё Вдохновение или Обморочность (по своему выбору).

**Ужасающее величие:** Персонаж получает бонус +3 к проверкам Запугивания. Кроме того, в качестве пассивного действия он может пройти проверку Внушительности + Запугивания, чтобы вызвать Потерю чувств у одного человека за каждый успех.

**Чтение мыслей:** Успешная проверка Сообразительности + Убеждения + Примума против Решительности + Примума жертвы позволяет демону прочесть поверхностные мысли другого существа. Если он хочет узнать о мыслях, которые в данный момент не звучат в голове у жертвы, он может потратить очко Воли и пройти проверку Сообразительности + Обмана – Решительности жертвы в качестве продолжительного действия. Один бросок занимает минуту, а целевая сумма успехов равна 1 в случае с простыми мыслями, 2 в случае с забытым воспоминанием, 3 и 4 в случае с секретами (в зависимости от их важности для жертвы) и 5 или больше в случае с травматическими воспоминаниями, о которых жертва старается забыть сама.

**Зеркальная чешуя:** Кожа демона покрыта миллионами крошечных зеркальных чешуек. До тех пор, пока Мятёжный стоит на месте, он совершенно не виден невооружённым глазом. Когда демон движется, он по-прежнему почти невидим, однако смещение зеркал может выдать его внимательному наблюдателю. Демон получает +3 к проверкам Скрытности, а любой сторонний наблюдатель получает штраф -1 на попытке его заметить (последнее требует броска на Сообразительность + Самообладание).

### Двигатели

**Длинные конечности:** +2 к проверкам Атлетики (но не Защите). Скорость увеличивается на +5 пунктов.

**Развоплощение:** Демон может потратить очко Эфира, чтобы принять эфемерный облик. Он способен просачиваться через материальные объекты, двигаясь с половиной Скорости. Любые атаки, направленные против демона в таком состоянии, получают штраф -2.

**Плазменный движок:** Персонаж добавляет +2 пункта к Защите, причём Защита используется даже под обстрелом. Кроме того, если демон тратит очко Эфира, он может выполнить любое действие, двигаясь при этом с удвоенной Скоростью.

**Пространственное искажение:** Вложив очко Эфира и пройдя проверку Интеллекта + Оккультизма, демон сплющивается и становится практически невидим на протяжении нескольких раундов, число которых равно полученным успехам. Только при старательном поиске демона наблюдатели могут пройти проверку Сообразительности + Расследования и в случае успехов заметить, что всё это время он находился рядом.

**Телепортация:** Демон может потратить очко Эфира, чтобы телепортироваться в любое место в пределах зоны видимости в качестве пассивного действия. Демон не может брать с собой союзников или крупные предметы.

**Трос:** Демон выпускает из себя трос и проходит проверку Силы + Атлетики в попытке зацепиться за объект или жертву, находящуюся в пределах 20 ярдов. В случае успеха демон способен подтянуть себя к жертве, приблизившись к ней с удвоенной Скоростью, или пройти в *следующем* раунде проверку Силы + Атлетики – Защиты противника, чтобы подтащить его к себе.

**Крылья:** Демон способен летать со Скоростью +10.

### Процессы

**Защитный протокол:** Демон выставляет перед собой щит, наделяющий его частичным укрытием и повышая Защиту на +2 очка без каких-либо штрафов к Инициативе. Персонаж может использовать щит в качестве оружия, наносящего 1Л урона. Вложение очка Эфира увеличивает размер щита, наделяя демона бронёй 2/2, которая сочетается с любыми другими видами брони.

**Телесная модификация:** Персонаж может перераспределить очки Физических Атрибутов, соблюдая максимальные значения, зависящие от Примума.

**Хищная пасть:** Персонаж может есть любые материалы. Укус считается оружием, наносящим аггравированный урон +2. Персонаж может поедать таким образом даже прочные объекты.

**Аура разложения:** Вложив пункт Эфира и пройдя проверку Внушительности + Оккультизма в качестве мгновенного действия, персонаж начинает наносить по очку урона Структуре любых объектов, находящихся рядом с ним, каждые пять минут. Маленькие объекты получают урон каждый раунд. Имущество самого демона обладает неуязвимостью к его собственной ауре.

**Механические конечности:** Персонаж обладает дополнительной парой рук, которыми он может пользоваться без каких-либо штрафов. Если персонаж использует сразу все руки для выполнения силовых задач, он получает +3 дайса к проверкам Силы. С другой стороны, если он намеренно освобождает две руки для предотвращения ударов противника, его защита вырастает на +3 очка. Дополнительные конечности наносят летальный урон вместо тупого, поскольку сделаны из металла, а не органики.

**Рой насекомых:** Вложив очко Эфира, персонаж распадается на целый рой насекомых. Фактически персонаж превращается в живую Помеху *Свора*. Погибнуть он может только в том случае, если противникам удаётся убить каждое насекомое до последнего. Тем не менее, потеря хотя бы половины роя заставляет демона потерять сознание сразу по возвращении в человеческий облик.

**Вспышка магия:** Вложив очко Эфира и сделав бросок на Внушительность + Запугивание против Сообразительности + Атлетики жертвы в качестве мгновенного действия, персонаж ослепляет всех, кто не успел вовремя отреагировать. Помеха *Ослепление* остаётся в силе на протяжении ближайших пяти минут.

**Кража воспоминаний:** Заключив противника в захват, персонаж может вложить пункт Эфира и пройти проверку Манипулирования + Обмана – Самообладания жертвы в качестве продолжительного действия. Каждый бросок отражает пять минут борьбы. Всего персонаж должен набрать количество успехов, равное Воле противника. В случае победы он скачивает час воспоминаний жертвы. При желании он может загрузить ложные воспоминания взамен старых, однако это удваивает интервалы между бросками до десяти минут. Демон не способен сфабриковать сложные воспоминания, однако вполне в состоянии заставить жертву поверить, что она даже не встречалась с ним в этой сцене.

**Раздробленность:** Вложив пункт Эфира и сделав бросок на Манипулирование + Запугивание + Примум против Самообладания + Сверхъестественной характеристики жертвы, демон создаёт иллюзию своей множественности. Фактически он принимает форму иллюзорного легиона бесов. Все наблюдатели, провалившие проверку сопротивления, получают Помеху *Безумие*, а демон приобретает частичное укрытие, поскольку противникам трудно определить, где находится их настоящий враг. В случае полного провала при активации этого Процесса демон получает Состояние *Дезориентация*.

**Выплеск чернил:** Вложив очко Эфира и пройдя проверку Силы + Атлетики, персонаж окатывает всех противников в десятифутовом радиусе волной чернил. Жертвы получают очко летального урона и начинают страдать от Отравления. Броня способна обнулить урон и предотвратить получение этой Помехи.

**Огненный дождь:** Вложив пункт Эфира и пройдя проверку Интеллекта + Примума в качестве мгновенного действия, персонаж обрушивает на ближайшую область огненный дождь, который продолжает идти на протяжении нескольких раундов, равных Примуму. Для того, чтобы направить огонь на отдельную жертву, демон проходит проверку Сообразительности + Оккультизма – Защиты противника. В случае успеха он наносит летальный урон +3. В случае исключительного успеха при активации этого Процесса демон налагает на всю область Помеху *Пожар*.

**Ангельский голос:** Вложив очко Эфира и сделав бросок на Внушительность + Экспрессию + Примум за вычетом Самообладания жертвы, демон издаёт оглушительный крик, наносящий тупой урон в размере полученных успехов каждому, кто способен его услышать. Пострадавшие начинают страдать от Оглушения.

**Исцеление ран:** Персонаж устраняет по очку тупого или летального урона каждый раунд.

### **Демонические Состояния**

Всякий раз, когда персонаж вынужден проходить проверки Прикрытия в демоническом облике, он получает одно из следующих Состояний вместо обычных (которые он получает, когда делает аналогичные броски в человеческом облике).

По усмотрению Рассказчика, эти Состояния могут быть вызваны и другими факторами.

#### **Утечка Эфира**

Если персонаж исчерпывает запас Эфира больше двух раз в пределах одной сцены, он начинает утрачивать по очку Эфира за каждые два уровня Примума (с округлением вниз). Состояние действует каждый раунд до тех пор, пока демон снова не утрачивает весь Эфир, или пока не принимает человеческий облик, или пока он не черпает Эфир в Инфраструктуре. Избавление от этого Состояния приносит игроку Веху.

#### **Дисконнект**

Персонаж начинает забывать о том, как работает человеческий разум. Он получает штраф -2 к любым Социальным взаимодействиям со смертными. Состояние заканчивается, когда демон принимает человеческий облик или проваливает Социальную проверку. За избавление от Дисконнекта игрок получает Веху.

#### **Ярость**

Если в результате одной атаки демон получает урон, превышающий его Выносливость, либо получает меньший урон, но от двух атак сразу, его охватывает приступ разрушительной ярости. Он получает штраф -2 к совершению любых физических действий, не связанных с нападением.

Состояние пресекается лишь тогда, когда персонаж убивает жертву или возвращается в человеческое тело. Игрок получает Веху.

#### **Новая Помеха:**

##### **Пожар**

Вся область погружается в пламя. Взрывоопасные и легковоспламеняемые материалы вспыхивают, как спички. Все участники сцены получают штраф -2 на все действия. Спустя два раунда каждый, кто не задерживает дыхание, начинает получать по два очка тупого урона за раунд от удушья. Ещё спустя три раунда все начинают получать по очку летального урона от ожогов.

**Избавление:** Любой способ тушения, подходящий в текущей ситуации.

#### **Увлечение и Дезориентация**

Существуют также два Состояния, которые вызывают различные проявления демонического облика. Эти Состояния не приносят игроку Вех.

##### **Увлечение**

Если что-либо отвлекает демона, прежде чем он закончит изучать локацию или человека посредством Ясновидения, он начинает страдать от штрафа -3 к защите и выполнению любых действий, требующих сосредоточения. Мысленно он всё ещё

находится в другом месте, и ему трудно реагировать на угрозы, возникающие рядом с его физическим телом.

**Избавление:** Персонаж пресекает эффект Ясновидения или проваливает бросок на выполнение действия, требующего сосредоточения.

### **Дезориентация**

Демон получает штраф -2 на выполнение физических действий. Кроме того, он не способен стрелять или выполнять другие дистанционные действия.

**Избавление:** Персонаж замечает что-то знакомое, вроде дорожного указателя или друга.

# Глава четвёртая:

## Союзники и антагонисты

### Ангелы и Изгои

В глазах ангелов смертные — не более чем математическая переменная, задействованная в планах Бога-машины. Это же касается многих других обитателей Мира Тьмы. Тем не менее, демоны вызывают у ангелов особые чувства.

Вопреки очевидному предположению, многие ангелы не питают к демонам ненависти. Мятежные кажутся им родственными душами. Даже если они предали своего повелителя, они остаются самыми близкими и понятными существами, которых вообще может встретить ангел.

Безусловно, осознанное стремление демонов к независимости кажется ангелам непостижимым. Как можно отвернуться от Бога? Как можно захотеть удалиться от него? Или, в случае с Диверсантами, — как можно возжелать его смерти?

Из-за этой родственной связи вражда между ангелами и демонами напоминает скорее запутанный клубок личных обид и карательных актов, чем полноценную войну. Многие ангелы хотят вернуть свою родню к свету. Другие считают, что демоны больны. Их программы сломались, однако этот процесс всегда можно обратить вспять.

Пожалуй, самыми жуткими из противников, известных Мятежным, считаются Изгои — бывшие ангелы, потерявшие свою цель, однако так и не ставшие демонами. Некоторые Изгои не получили программы. Другие получили задания, которые было попросту невозможно выполнить. Третьи рассказывают, что Бог-машина создал их только затем, чтобы тотчас отправить по их следу отряд Ликвидаторов.

Изгои не способны черпать Эссенцию из процессов Бога-машины, а потому обязаны охотиться на других обладателей этой энергии. Тем не менее, некоторые из них заключают с демонами временные союзы, поскольку считают, что у них больше общего с Падшими, чем с настоящими ангелами.

Что хуже всего, иногда среди этих созданий встречаются вовсе не ангелы, утратившие свою цель, а демоны, попытавшиеся вернуться к Богу-машине, однако изгнанные им обратно в мир смертных. Возможно, участь Изгоя — лучшее, на что может рассчитывать Отладчик. В конце концов, единственной альтернативой считается окончательное уничтожение демона на ближайшей Инфраструктуре.

### Нумина

Ангелы не обладают Уловками и Вторжениями. Вместо этого они пользуются особой категорией Нумина, основанной на энергии Бога-машины. Вы можете придумывать и другие ангельские Нумина или адаптировать аналогичные силы духов и призраков. Равным образом, как будет видно из описания первой же силы, многие духи сами могут обладать ангельскими Нумина, даже если они не служат Великой машине напрямую.

Ниже приведено только несколько общих примеров.

**Глазами зверя:** Вложив пункт Эссенции, дух наделяет себя способностью видеть мир глазами ближайших зверей определённого вида. Эта способность распространяется и на другие органы чувств, включая слух и обоняние. Тем не менее, она связана только с определённым видом животных. Например, дух волка сможет увидеть мир глазами волков или других псовых, но не крокодилов или ворон.

**Яркая вспышка:** Вложив пункт Эссенции, ангел налагает Помеху *Ослепление* на всех, кто находится в пределах нескольких ярдов от него. Точный диапазон равен его Могууществу в ярдах. Жертвы могут сопротивляться пассивной проверкой Выносливости + Сверхъестественной характеристики. Помеха действует до тех пор, пока жертва не покидает затронутую область или пока не заканчивается сцена.

**Трансмутация:** Ангел проходит проверку Грации + Сопротивления и изменяет один материал на другой. Похожие материалы (вроде земли и камня) требуют вложения 1 очка Эссенции. Создание драгоценных материалов из обычных веществ повышает стоимость до 3 очков и налагает штраф -2 на бросок активации. Мистические вещества повышают стоимость до 5, а штраф до -4.

### Стигматики

подавляющее большинство людей проживают долгие жизни, ни разу не замечая бесчисленных слуг Великой машины. Однако для тех немногих, кого затронуло влияние Бога-машины, жизнь уже никогда не будет такой, как прежде. Для них правление Бога-машины над миром становится ясной, суровой реальностью.

Демоны называют этих людей стигматиками, поскольку они обладают дарами – или проклятиями, – наложенными на них встречей со слугами Бога. Один стигматик оставляет иней на всём, к чему прикасается. Другой обнаруживает на себе светящиеся татуировки, которые перемещаются по его коже. Третий с ужасом понимает, что его отражение исчезло со всех зеркальных поверхностей.

Даже те из стигматиков, кто получает полезные и могущественные способности, ведут незавидную жизнь изгоев и сумасшедших. Что хуже всего, один раз увидев правду, эти несчастные смертные начинают во всём искать руку Бога-машины – иногда даже обнаруживая её следы там, где в действительности поработали совершенно другие обитатели Мира Тьмы.

Ангелы ищут стигматиков с той же беспощадностью, с которой они разыскивают и Мятежных, однако не с целью уничтожения или перепрограммирования. Одно лишь то, что человек узнал о существовании Бога-машины, не помещает его в расстрельный список. Конечно, если он открыто выступает против Творца и подвергает опасности Инфраструктуры, стигматик сам роет себе могилу. Однако если он умеет держать язык за зубами, ангелы могут сделать его частью своей шпионской сети. Возможно, его даже оставят в покое... на какое-то время.

Увы, Бог-машина никогда не *забудет* о том, что им известна тайна его существования. Даже после нескольких лет спокойной жизни без малейших контактов с Богом-машиной стигматик может обнаружить, что ангелы наконец подыскали для него работу. Или нашли причину его убить.

### Стигматики и Мятежные

Взаимодействие демонов и стигматиков во многом зависит от Программы каждого конкретного демона. Инквизиторы видят в стигматиках источник ценных сведений. Отладчики часто пытаются использовать их как связных. Диверсанты зовут их на войну с Инфраструктурами. Наконец, Искусители подходят к общению с каждым стигматиком в индивидуальном порядке, стараясь определить его ценность для своих личных проектов.

### Особые силы

Каждый стигматик обладает постоянным Сбоем (как правило, явным клеймом или привычкой), который невозможно исправить, однако можно подавить на одну сцену вложением очка Воли. Собственно, именно эта характеристика называется стигматой.

Стигматики начинают игру с Мистическим чутьём, связанным с Богом-машиной. Вместе с тем, каждый из них получает видения или замечает в окружающем мире знамения, говорящие ему что-нибудь об операциях Бога-машины. Один раз за игровую сессию Рассказчик может описать видение, которое получает стигматик. Это налагает на него *Ошеломление*, длящееся всего раунд, и *Испуг*, который длится дольше (в соответствии с правилами избавления от этого Состояния).

Стигматики начинают игру с тремя дополнительными очками Преимущества. Они способны развивать мистические Преимущества даже во время игры.



## Криптиды и криптофлора

Контакт с Великой машиной накладывает свой отпечаток не только на жизнь людей. Едва ли не большую часть существ, пострадавших при столкновении с Богом-машиной, составляют животные и растения.

Криптиды отличаются необычным слиянием инстинктов и интеллектуальных способностей. Большинство из них понимают мир лучше, чем обычные представители их семьи или вида. С другой стороны, часто им не хватает разума или опыта, чтобы они скрывались от ангелов и других агентов Бога-машины. Не имея ни малейшего понятия о социальных договорённостях и самой идее *секретности* Бога-машины, криптиды используют свои силы для утоления банальных инстинктов. Поскольку их трудно – или попросту невозможно – запугать или убедить сохранять анонимность, ангелы часто вынуждены охотиться на подобных существ с целью их окончательной ликвидации.

Не все криптиды опасны по своей сущности. Некоторые могут оказаться полезными в качестве охранников и шпионов. Многие достаточно умны, чтобы демон (или другое существо) смог убедить их проникнуть в Инфраструктуру Бога-машины.

Впрочем, демоны поддерживают с криптидами несколько странные отношения. Криптиды имеют весьма раздражающую привычку вынюхивать демонов посредством естественного восприятия Эфира, что делает их угрозой для любого Прикрытия. С другой стороны, криптидов не так уж трудно обучить выполнению определённых действий, которые могут помочь демону защитить всё то же Прикрытие от других агрессоров.

Окончательного списка криптидов не существует – да и не может существовать, учитывая, насколько уникальными свойствами обладает каждый из них. Тем не менее, они обладают небольшой чередой общих качеств, которые позволяют говорить о них как о единой группе существ. Как и демоны, криптиды могут воспринимать Эфир на расстоянии. Этот эффект действует так же, как и Эфирный резонанс самого демона, однако криптид не способен отключать это чутьё. Криптиды способны видеть Инфраструктуры с той же ясностью, что и демоны. Впрочем, в отличие от стигматиков, далеко не все криптиды обладают Мистическим чутьём в качестве Преимущества.

На камерах и фотографиях криптиды выглядят как размытые силуэты. Гуманоидных представителей этой породы легко можно принять за людей или медведей, вставших на ноги. Самые большие криптиды сливаются с декорациями, и заметить их может только самый внимательный наблюдатель. При непосредственном столкновении с криптидом люди обычно рационализируют произошедшее или загоняют воспоминания в глубины разума, опасаясь, что их сочтут сумасшедшими. Проверки на воспоминания о подобных встречах проходят со штрафом -3.

Большинство свидетельств о существовании криптидов исчезают вскоре после появления. Как правило, это не связано с какими-либо мистическими эффектами, а просто отражает политику Бога-машины.

Отдельную разновидность живых организмов, затронутых силой Великой машины, составляет так называемая криптофлора – растительность, наделённая необычными качествами. Хотя растительность и не способна передвигаться самостоятельно, она может заражать людей (или даже демонов) спорами и блокировать определённые эффекты, связанные с Эссенцией или Эфиром. В худших проявлениях криптофлора вызывает болезни, изменяющие поведение жертвы или причиняющие огромный вред всем, кто хотя бы отчасти связан с Богом-машиной.

## Адаптации

Чаще всего криптиды приобретают особые силы, известные как адаптации. Примерами адаптаций могут служить несколько следующих способностей.

**Поедатель Эфира:** Такой криптид может высасывать по очку Эфира из демонов за каждый успешный укус (требующий проверки атаки). Кроме того, он может поглощать Эфир из любых других носителей, включая предметы, насыщенные этой энергией.

Существует множество вариантов этой адаптации наподобие Поедателя Маны или Поедателя Витэ.

**Запас Эфира:** Если криптид обладает предыдущей адаптацией, он может приобрести и эту способность. Она позволяет криптиду хранить в своём организме запас Эфира, равный пятикратному значению его Ранга (криптиды, едва затронутые Богом-машиной, получают Ранг 1; криптиды, практически утратившие свою изначальную сущность после столкновения с энергией Бога-машины, получают Ранг 5; по-настоящему редкие чудовища и мутанты могут обладать Рангом выше 5). Криптид может использовать очки Эфира вместо Воли.

**Клеточное изменение:** Криптид получает броню от обычных атак 1-5 и баллистическую броню (защищающую от пуль) 1-3.

**Родная экосистема:** Оказавшись на своей территории (в лесу, в снегах, под водой и так далее), криптид получает +3 дайса к проверкам Скрытности и Выживания.

**Неприметность:** При попытках заметить криптида проверки Сообразительности + Самообладания получают штраф от 1 до 5. Криптид может обладать этим эффектом как временно, так и постоянно. В первом случае он должен вложить очко Воли (или Эфира, если способен его накапливать) для активации этой силы. Во втором случае он обладает камуфляжем постоянно, хотя это может быть неудобно для жизни (например, штраф -5 делает криптида практически невидимым).

**Новые органы:** Криптид получает два сердца, или два мозга, или три новые лапы и так далее. Каждый новый орган или конечность добавляет +1 очко Воли, Здоровья, Скорости, Инициативы или Защиты.

**Тень:** Криптид обитает в Сумраке или способен переходить в него. В первом случае он постоянно находится в этом состоянии. Во втором – тратит очко Воли для “смены реальностей”.

**Изменчивость:** Криптид способен изменять своё тело, фактически превращаясь в другое существо (или даже объект, если он обладает Клеточным изменением или похожими адаптациями). Для этого ему необходимо вложить очко Воли и потратить определённое время, назначаемое Рассказчиком. Один криптид способен перевоплощаться за раунд, другой – за десять минут.

### **Пример:**

#### **Человек-мотылёк**

Человек-мотылёк, также известный по городским легендам как Мофмен, представляет собой представителя целой расы огромных гуманоидных насекомых. Каждый из Мофменов обладает ростом от четырёх до шести футов высотой, а размах крыльев может достигать вдвое больших размеров. Все они обладают четырьмя руками, двумя ногами, сегментированными глазами и бледным мехом, покрывающим их с ног до головы.

Мофмены питаются мясом, хотя в основном они охотятся на мелкую дичь вроде опоссумов или белок. Новорождённый Мофмен размером едва не уступает руке взрослого человека, однако он быстро растёт. Спустя всего неделю он достигает размера человеческого малыша. Ещё через неделю он полностью развивается и начинает охотиться самостоятельно.

В один из периодов истории Мофмены совершили массовую миграцию на восточное побережье Соединённых Штатов. С 1966 года до самого конца 80-х они наводили ужас на жителей Пойнт-Плезанта, пока Бог-машина не послал целую дюжину ангелов, созданных специально для борьбы с “эпидемией Мофменов”. Эти ангелы были одним из первых источников для городской легенды о “людях в чёрном”.

**Атрибуты:** Интеллект 1, Сообразительность 3, Решительность 2, Сила 5, Ловкость 3, Выносливость 4, Внушительность 2, Манипулирование 0, Самообладание 2

**Навыки:** Атлетика 2, Рукопашный бой (захват) 4, Скрытность 1, Выживание 1

**Адаптации:** Родная экосистема (лес), Неприметность 1, Новые органы (четыре руки, захват +2), Крылья (эту способность человек-мотылёк заимствует у демонов).

**Ранг:** 3

**Здоровье:** 9

**Воля:** 2

**Инициатива:** 5

**Защита:** 6

**Скорость:** 14

**Размер:** 5

**Укус:** требует захвата, урон 1(Л), 9 дайсов

### **Спящие агенты**

Наряду с Инфраструктурами, созданными специально для перепрограммирования демонов, Бог-машина периодически поручает ангелам изменять человеческие умы. Как и следует из названия, спящие агенты не имеют ни малейшего представления, что временами они совершают действия, выгодные не им лично, а их таинственному покровителю. Они не помнят, что когда-то их заманили или даже насильно затащили в Инфраструктуру, где их разум подвергли специальной обработке.

Так или иначе, спящие агенты выполняют поручения Бога-машины и его ангелов, даже не понимая, зачем они это делают – и не отдавая себе отчёта в том, что они *вообще* делают что-либо не в своих интересах.

Спящие агенты считаются одним из самых больших источников раздора среди Мятежных. Любой, кто когда-либо попал в плен ангелов, находится под угрозой – и представляет угрозу сам. Одного лишь подозрения, что человек безотчётно работает на Творца, бывает достаточно, чтобы демоны приняли крайние меры. К сожалению, Мятежные не нашли более надёжного способа проверить человека на наличие спящей программы, чем спровоцировать его на ожидаемую реакцию.

## Глава пятая: Повествование

Техногностический шпионаж. Это определение фигурирует на обложке книги. Демоны уникальны среди других обитателей Мира Тьмы в том отношении, что они знают о существовании Бога-машины и обладают хотя бы общим представлением о его проектах. Оказавшись после Падения в самом тылу вражеской территории, демоны ведут себя как агенты современной разведки, пытаясь оградить себя от опасности и в то же время помешать своему Творцу терзать мир, который они полюбили. С практической точки зрения демоны живут в мире магии и технологий, однако в повествовательном смысле этого слова они действуют в мире вечного шпионажа.

### Скрытая система: Техногнозис и Бог-машина

Посмотрите на город ночью – желательно издалека или с высоты. Вы увидите жёлтые огни улиц, похожие на артерии, и красные фонари автомобилей, напоминающие клетки крови, несущиеся от одного органа к другому. Возможно, вы даже увидите ночной порт с его вездесущими кранами-пауками, которые разгребают ресурсы своими стрелками слово мандибулами. Они разбивают их на отдельные контейнеры и отправляют подальше, вглубь города.

Посмотрите на карту электрической сети, которая так похожа на центральную нервную систему. Вы видите эти кластеры вокруг подстанций? Видите, сколько от них зависит? Сотни тысяч звонков по всему городу. Поставка воды и газа. Интернет. Светофоры. Всё это зависит от работы отдельных структур.

Теперь сделайте ещё шаг назад. Забудьте о том, что в городе живут люди – всё равно с такого расстояния вы их не увидите. Не обращайте внимания на следы человеческой деятельности и посмотрите на саму инфраструктуру. Кажется, будто она имеет свой собственный разум. Она питает сама себя. Но возможно, есть то, что управляет всеми инфраструктурами мира: гигантский, нечеловеческий интеллект, наводящий холодный порядок по всему миру. Он лишён человеческой логики, потому что он мыслит как механизм. Ему нет дела до чувств, как нет дела и до стремления каждого индивида обладать собственной личностью. Ему нет дела до прав и свобод. Его цель – бесперебойная работа инфраструктур. Или, возможно, что-то иное: кто знает? Важно лишь то, что он здесь – и всегда был здесь. И он не хочет, чтобы вы были свободны.

Демоны знают о существовании Бога-машины. Они знают, что инфраструктуры не просто *кажутся* самостоятельными: до определённой степени они обладают собственной волей и поддерживают антиутопический строй Творца.

Слова “техно” и “гнозис” происходят из древнегреческого языка, где они означали “ремесло” (или, если угодно, “технология” в современном значении этого слова) и “знание”. В то же время, в контексте более позднего мистицизма “гнозис” означал нечто большее, чем простое знание. Он означал “понимание”. Для того, чтобы развить в себе *гнозис*, необходимо понять духовные и магические свойства мира, увидеть сущностную природу Вселенной и оставить позади жизнь в окружении одних материальных явлений.

В сеттинге **Demon: the Descent** техногнозис – понимание ремесла – означает понимание самого *мышления* Бога-машины. Мятажные знают, что блаженны лишь те, кто не ведает, в каком мире им не посчастливилось родиться. Техногнозис построен на идее о том, что у всего есть несколько уровней значения. Когда шайка грабителей обносит банк, смертные видят в этом только локальное преступление. Но демоны знают, что взамен похищенных денег грабители оставили в банке символ, который они подбросили в три других банка. Теперь символы мистическим образом соединяют четыре здания, наделяя

их паранормальной защитой. И возможно, у этого плана был ещё один ярус. И ещё один. И ещё.

### Истории о шпионах

Сеттинг **Demon** отходит от канонов хоррора в том отношении, что он больше соответствует жанру шпионского триллера. Тем не менее, шпионские истории всегда шли рука об руку с жанром триллера именно потому, что они изображают мир, в котором ни в чём нельзя быть уверенным. Настоящая преданность ценится на вес золота. Большинство союзов приходится заключать из-за сиюминутных потребностей, и даже привыкшие друг к другу агенты часто готовят план действий на случай предательства. Любые мотивы скрыты за непроницаемыми слоями правды, обмана и недомолвок. Эти истории могут не соответствовать традиционному хоррору – однако они прекрасно подходят для напряжённых остросюжетных игр в формате шпионского триллера.

### Московские правила

Агенты времён холодной войны работали под угрозой крайне жестокой расправы в случае разоблачения, и одним из самых опасных мест того периода по праву считался город Москва. Многие из агентов следовали неписаному кодексу, который сегодня принято называть Московскими правилами. Странно это или естественно, демоны часто находят эти подсказки на удивление ценными для своей жизни в подполье.

1. Ничего не предполагайте заранее.
2. Никогда не идите против своей интуиции. Это ваша оперативная антенна.
3. Каждый человек потенциально находится под контролем врага.
4. Вы всегда на вражеской территории. Не давайте знать о себе.
5. Никогда не оглядывайтесь. За вами всегда наблюдают.
6. Плывайте по течению. Смешивайтесь с толпой.
7. Постоянно меняйте образ действий, однако не совершайте того, что противоречит вашему прикрытию.
8. Любую операцию можно прервать. Если вам кажется, что ситуация идёт не совсем гладко, значит, что-то пошло не так.
9. Усыпляйте бдительность противника.
10. Всегда ищите новые возможности, но не торопитесь использовать все ресурсы сразу.
11. Не дразните врага.
12. Не берите с собой ничего, что невозможно выбросить или уничтожить.
13. Готовьте пути отступления.

### Хоррор

И всё же **Demon: the Descent** остаётся игрой Мира Тьмы – а это значит, что в ней присутствуют элементы чистого хоррора. Ключ к созданию хорошей истории в жанре хоррор на удивление схож с секретом произнесения хорошей шутки. Повысьте напряжение, а затем дайте ему высвободиться. Или, если хотите запомнить простые термины, – чередуйте *нагнетание* и *провокацию* (в случае с хоррором: нагнетание страха и провокацию действия).

Нагнетание происходит тогда, когда игроки просто не могут не подозревать, что вот-вот случится что-то плохое. Провокация заключается в том, что вы наконец показываете объект страха, позволяя игрокам вступить с ним в борьбу (или хотя бы броситься враспынную). Ещё проще? Нагнетание – это растущий страх перед неизвестным. Провокация – это осознанный страх.

Регулярно чередуйте эти два элемента. Как только игроки почувствуют, что им есть чего бояться, позвольте им высвободить свой страх. Как только они получают возможность

перебороть его, начинайте очередную ветвь нагнетания. Такова основная структура любой истории.

Вот несколько основных идей по использованию этой системы в разных историях **Demon: the Descent**.

- **Погоня:** Независимо от того, как далеко убегает демон, Творец и его ангелы всегда пытаются узнать, в какую нору он заполз на этот раз. Нагнетайте страх через угрозы Прикрытию и проявление Сбоев в самое неподходящее время. Провоцируйте игроков на действие через неожиданное появление ангелов на пороге их дома или осознание того факта, что их Прикрытие вот-вот развалится по частям.

- **Малтеизм:** Бог действительно существует, но он не доброжелателен. Демоны знают то, что многие обитатели Мира Тьмы только *подозревают*: что Бог рассматривает их как ресурсы и механизмы – и это в лучшем случае. Нагнетайте страх через нанесение ударов по смертным друзьям Мятежного. Провоцируйте персонажей на действие, показывая ущерб для умов, душ и тел, который приносит работа Бога-машины.

- **Универсальная машинерия:** Каким бы страшным ни казалось правление Бога-машины, многие демоны подозревают, что оно необходимо для выживания человеческой цивилизации. Вмешательство в работу Инфраструктур может иметь непредвиденные последствия, включая стихийные бедствия, забастовки и космологические изменения по всему миру. Нагнетайте страх, намекая на возможные последствия борьбы с Богом-машиной. Провоцируйте игроков на действие, предлагая возможность сражаться с ненавистной системой любой ценой.

Некоторые темы трудно назвать центральными для сеттинга **Demon: the Descent**, однако они сопутствуют многим историям, действие которых разворачивается в рамках этой игры.

- **Вторжение похитителей тел:** Демоны никогда не могут быть уверены в том, что окружающие их люди – именно те, за кого они себя выдают. Нагнетайте страх через намёки на то, что даже самые близкие из друзей и союзников могут служить Великой машине – или кому-нибудь ещё. Провоцируйте игроков на действие, подтверждая, что их подозрения были небезосновательными.

- **Самоходная эволюция:** Демоны развиваются и меняются, узнавая всё больше секретов об истинной сущности мироздания. Каждый ключ к личному шифру и каждый шаг вниз по дороге Сошествия приближает их к превращению из Падшего ангела в... во что именно? Демоны не знают ответа, и многих это пугает.

### Насилие и кровь

**Demon** легко может быть историей в жанре хоррор – иногда даже без элементов шпионского триллера, – однако он слабо подходит для описания длительных схваток. Если вы будете тратить слишком много времени на описание внутренностей и крови, игроки начнут всё меньше чувствовать напряжение, сопутствующее жизни демона.

Помните, что авторы большинства книг в жанре “ужасов” работают при тех же ограничениях. Они обращаются к теме физического насилия только на несколько страниц за всю книгу, показывая, какая судьба может ждать героев произведения – разумеется, среди множества прочих исходов. Старайтесь поступать так же. Нагнетайте страх перед неизвестным. Лишь иногда, когда это кажется действительно уместным, показывайте, насколько хрупкими могут быть тела смертных – и демонов.

### Путешествия во времени

Существует один тип истории, который не так уж часто встречался в материалах для Мира Тьмы. Вместе с тем, в рамках сеттинга **Demon: the Descent** он заслуживает особого упоминания. Речь идёт о путешествиях во времени. Фактически эта тема выступает в качестве частного проявления *Универсальной машинерии* – более крупной темы, описанной выше на этой странице. Она хорошо подходит для того вида историй, в

которых малейший шаг не в ту сторону может иметь ужасные, непредсказуемые последствия.

Если протагонисты изменяют историю самого мира, относитесь к новому варианту истории так же, как и к любому другому космическому изменению: покажите ущерб, нанесённый Вселенной, и опишите долгосрочные последствия этого происшествия. Если протагонисты проявляют особую осторожность в изменении прошлого, сделайте изменения в современности более мягкими. Пусть по возвращении в настоящее герои увидят другие названия улиц или узнают новые элементы биографии их друзей. Так или иначе, последствия должны быть. И они не могут пройти незамеченными.

### **Инфраструктура игры**

Перед тем, как начать историю в рамках сеттинга **Demon**, вам следует определиться с общим наполнением игрового мира.

**Долгосрочные Инфраструктуры и фабрики.** Поскольку демоны видят проекты Бога-машины в действии, персонажи, прошедшие хоть какое-то время в городе (или другой “стартовой локации”), должны знать, где находятся местные Инфраструктуры и как они охраняются.

Для большинства демонов эти места будут запретными территориями, на которые они никогда не должны попадать. Но для некоторых они станут подлинными сокровищницами, в которые они просто обязаны заглянуть при первой возможности.

**Мистика и аномалии.** Подумайте, существуют ли в вашем городе странности и аномалии, о которых просто не могут не знать Мятёжные. Например, Сиэтл отличается взломанной временной шкалой с альтернативными отрезками прошлого, доступными демонам через основные локации города.

**Агентства.** Определитесь с наличием крупных Агентств – вне зависимости от того, созданы ли они главными действующими лицами или второстепенными персонажами. В последнем случае вам будет достаточно придумать их общий тип, название и ключевые цели.

**Второстепенные персонажи.** От других демонов, ангелов и стигматиков до криптидов, Изгоев и даже смертных, задействованных в Прикрытии протагонистов, вы должны определиться с ключевыми фигурами своей истории. Не торопитесь придумывать каждого из них. Уделите время лишь тем, которые наверняка понадобятся персонажам. Остальные могут существовать “за кадром”, не требуя вашего внимания.

### **Правила повествования о Боге-машине**

Бога-машину трудно назвать типичным персонажем Рассказчика. Он редко появляется в истории собственноручно и никогда не разговаривает с персонажами – но его планы и побуждения играют центральную роль в любой хронике **Demon: the Descent**.

Вот некоторые подсказки о том, как следует рассказывать истории о Боге-машине:

**Он не добр и не жесток.** Бог-машина решает ситуацию наиболее эффективным способом, который подсказывает ему его компьютеризированный мозг. Если возможно, он старается действовать незаметно.

Бог-машина сосредоточен на обеспечении **собственной безопасности, неизменности мира и анонимности** своего присутствия во Вселенной.

**Вы никогда не должны открывать мнения и решения Бога-машины протагонистам.**

Бог-машина **реагирует медленно**, однако если он мобилизовал свои силы, его **почти невозможно остановить**.

Бог-машина **не мыслит как человек, не показывает эмоций** и – судя по всему – **никогда не расстраивается**.

Бог-машина **думает о людях как об исполнителях определённых ролей, а не индивидах**. Даже семейные и дружеские отношения в его понимании – лишь ресурс, которым людям необходимо пользоваться для поддержания своих функций.

Бог-машина **никогда не говорит** – даже с ангелами. Если ему нужно передать сообщение, он пошлёт ангела.

У Бога-машины **нет единого тела**. Вы не можете просто пойти в определённое место, чтобы “взглянуть на Бога-машину”. Он представляет собой сумму всех Управленческих инфраструктур, ангелов и оккультных матриц.

### **Инфраструктуры и техногнозис**

При создании Инфраструктуры для игры вам предстоит выполнить несколько следующих действий. Во-первых, определите, какую цель преследует Бог-машина, поддерживая эту Инфраструктуру. Затем придумайте оккультную матрицу, которая будет продвигать сотрудников Инфраструктуры к этой цели. Любые матрицы основаны на метафорах и символизме: как бы они ни выглядели, они работают ни магических, а не научных принципах. В случае возникновения сомнений используйте “правило четырёх”: планы Бога-машины часто используют четырёхчастную структуру везде, где возможно.

Наконец, опишите Инфраструктуру, в которой находится оккультная матрица. Если матрица действует по магическим правилам, то Инфраструктура всегда работает на буквальном, физическом уровне. Инфраструктуры не “творяют волшебство” и не поддерживают работу заклинаний: они вырабатывают необходимые материалы и поставляют их туда, где они необходимы для выполнения плана.

### **Фабрики**

Фабрики работают на Бога-машину уже так долго, что они стали его полноценными частями. Они всегда хорошо охраняются. У них всегда есть своя цель. Фабрики создают, поддерживают и защищают Инфраструктуры. Многие из них окружены пространственными колебаниями или маскировочными эффектами, скрывающими их от человеческих глаз.

Как правило, фабрики обладают ограниченными точками доступа. Некоторые и вовсе герметично закрыты до тех пор, пока не наступит определённое время. Например, попасть на одну из фабрик можно только нажав на скрытую кнопку лифта ровно в полночь.

Фабрики обладают Состоянием *Открытость* в отношении ангелов: это означает, что ангелы, отвечающие за их работу, могут пребывать в Сумраке на территории фабрики, не прикладывая к этому никаких усилий.

Если фабрика больше не служит своей цели, Бог-машина прерывает все активные функции (отправляя Психопомпа для транспортировки оборудования и снаряжения) и отключает её целиком.

### **Демоны и фабрики**

Демоны могут собирать Эфир как в активных, так и в заброшенных фабриках. Отладчики иногда пытаются подключиться к Богу-машине, слившись с одним из подобных сооружений. Как правило, даже успешные попытки такого слияния создают Изгоя.

Диверсанты часто разрушают фабрики или изучают их изнутри, пытаясь узнать больше о разуме и интересах Бога-машины. Другие демоны иногда посещают фабрики в поиске информации о редких Вторжениях и Уловках.

Длительное пребывание на фабрике может обратить Сошествие демона вспять, понизив уровень его Примуа.



## Повествовательный метод:

### Истории об ограблениях

Поскольку Бог-машина использует для поддержания Инфраструктур простых смертных, демоны часто вынуждены бороться с людьми, которые не имеют ни малейшего понятия о том, что происходит в мире. А это значит, что вы легко можете рассказать историю об ограблении банка, частного особняка или правительственного аппарата, используя образ Бога-машины как фон, объясняющий, почему демонам вообще понадобилось вторгаться на территорию простых смертных.

Спросите у каждого игрока, как его персонаж готовится к ограблению. Это может быть что угодно, от продолжительных действий до отыгрыша диалогов с контрабандистами, оперирующими на чёрном рынке. Как только каждый игрок закончит описывать подготовку, объявите начало самого ограбления. То есть буквально *пропустите* всё, что разделяло процесс подготовки и тот момент, когда персонажи проникли на вражескую территорию.

Если – или, точнее, *когда* – в ходе ограбления персонажи столкнутся с проблемами, предложите каждому игроку объяснить, как его вклад в общую подготовку и планирование операции мог помочь его персонажу предвидеть подобные сложности. Если вас устраивает объяснение игрока, разрешите ему использовать элемент подготовки, который якобы всё это время находился у него под рукой.

Именно для этого вы пропускаете время между планированием операции и началом ограбления. Игрок получает возможность заполнить все белые пятна задним числом, заявив, что в последнюю минуту его персонаж спохватился и захватил с собой ещё один инструмент или что он заподозрил неладное ещё перед тем, как команда проникла на вражескую территорию (но уже после того, как она покинула штаб).

По умолчанию, каждый игрок может использовать эту технику лишь по одному разу за ограбление. Если при подготовке вы делали какие-либо броски и игрок добился исключительного успеха, вы можете дать ему две такие возможности. Так или иначе, при использовании этой техники игрок получает Веху.